

Zhang Ge's Resume

个人信息

- 张戈/男/1990，本科/电子科技大学软件工程系/学院排名前 6%，CET6
- 手机 : 18664171863
- QQ/WeChat : 330810851
- 期望职位 : Android 工程师
- Blog : <http://zhgeaits.me>
- Email : zhgeaits@gmail.com
- GitHub : <https://github.com/zhgeaits>

工作经历

欢聚时代(2014/07 – 2016/04)

手机 YY3.0

参与手机 YY3.0 版本的众多业务需求，其中主要的模块包括：

1. 启动页，引导页动画，开机分渠道捆绑下载；
2. 神曲评论与弹幕；
3. 普通登陆/第三方登录、互踢、反外挂验证封禁，分享。

手机 YY4.0/UGC 社区中心/短拍

加入 UGC 社区中心短拍项目组，主要负责用户生产内容相关模块开发，包括：

1. 视频录制、本地视频压缩转码、图片合成视频；
2. 视频编辑；视频后期截图、滤镜、美白、配乐和标签等编辑；
3. 视频上传；支持断点上传。

取得成果：项目上线以后，DAU 保持在 100w 以上，崩溃率保持在 0.5%以下。

手机 YY5.0

参与开发动态和点播页面相关开发工作。

天猫(2013/07 – 2013/10)

垂直导购大数据引擎相关项目

实习的一家公司，主要是去感受大公司的文化和学习公司的相关技术，包括 Webx，Tair 等等，然后做一些日常需求，其中主要的工作是改进数据监控系统，采用 Tair 作为缓存系统开发，并增加多种过滤条件匹配查询，最终查询性能从原来大于 30s 提升到不到 1s 即可完成。另外开发了一个打印用户行为数据的模块，初始时使用线程池进行异步打印，由于请求量大，阻塞队列过大，每个线程都引用 Context，导致内存溢出了。最终只是采用了同步打印解决问题，而非修改阻塞队列大小，虽然不是最优解决方案，却为以后留下了一个研究点。

相关经历

红蓝 3D 播放器

- ✎ 技术：Android，OpenGL ES，红蓝 3D 算法
- ✎ 看到暴风影音有红蓝 3D 功能，反编后发现是 FFmpeg 实现，属于软解码，性能差，于是打算开发一个比它更好的，突破点在于渲染，播放器使用 MediaPlayer 进行硬解码，红蓝 3D 算法使用 OpenGL ES 实现。

通利裸眼 3D 播放器

- ✎ 技术：Android，JNI，C，FFmpeg，SDL，armv7
- ✎ 一个 Android 播放器，将普通视频和左右格式的视频分别合成 3D 视频。由于需要在每一帧应用 3D 算法，所以不能使用 MediaPlayer，便要重新实现一个播放器，包括解码，渲染，同步和在线网络播放等关键技术。后期 3D 算法改进，需要更高的性能，于是使用汇编实现替换原来的算法，性能提升了 7 倍。

技能点

✓ Java , C , Hg , Git , Svn , Gradle , Maven , Android

在校经历

- 阿里巴巴集团天猫技术有限公司导购&垂直线部门实习 2013/07 – 2013/10
 - 电子科技大学启梦（原名异维）工作室 2010/11 – 2014/07
-

荣誉奖项

- ◇ 欢聚时代年度优秀员工 [2015]
 - ◇ 优秀毕业生(学院排名前 6% , 放弃保研 , 投身工作) [2014]
 - ◇ C 语言混乱代码设计大赛最有用混乱奖(学校) [2013]
-

兴趣爱好

- 健身 , 羽毛球 , 骑行 , 旅行 , 电影
- 执着追求 , 酷爱编程 , 热爱生活 , 关注健康