

朱宗旭

前端/全栈开发工程师

📍 本科 - 南京邮电大学通达学院

☎ (+86) 15396758378

✉ 8742236@gmail.com

🏠 中国/深圳/南山区

Media 📷 : 📷



👤 您好面试官，我是一名23届本科毕业生。我接触前端的契机是大二下学期参加学校互联网+区块链方向的项目--基于区块链技术的生物资产数字化平台的设计与实现，至今时间跨度两年半左右。在大学期间我积极参加院校团体竞赛如全国大学生数学建模竞赛和全国大学生英语竞赛，并在后者取得二等奖成绩。前端方面，线上我多次以组长身份参加字节前端青训营，线下两次参加过校内互联网+区块链方向的项目。毕业后也积极参加线下技术沙龙活动增长见闻和知识。个人会有意识让自己从不同项目相关方角度思考业务实现与需求设计，在学习过程中持续积累对未来工作发展有帮助的知识，敢于接受一些非常规前端开发业务的需求，总的来说，我是一个敢于挑战自我并有着较好学习能力、职业素养与团队属性的前端同学。

✂ SKILLS | Info: 点击可跳转标签对应官网。

Great Medium Basic

Frontend

🔗 Nuxt3/Vue3 🛠 UnoCSS/CSS/BEM/SCSS ⚡ Vitest/Playwright ⚡ Vite 📦 webpack 🚀 React/Next 📝 Typescript/Javascript
📊 ECharts/Canvas/SVG/D3.js/G6/G2/L7 🚀 GSAP 🎮 Three.js

Backend

🐦 Nest/Node 🗄 Postgres/MySQL 🗄 Redis 📄 Strapi 🦀 Rust ∞ Go 🐍 Python

Devops

🐳 Docker/DockerCompose/DockerFile 🚀 Drone CI/CD ☁ Volcengine/Tencent Cloud 🏠 Gitea/Gogs

Interest Points

🔗 Rx.js 🚀 GSAP 🎮 Three.js 🏢 ERP/CMS/Ecommerce 📖 Storybook ⚡ Astro 🌐 LangChain.js 📦 WASM 📱 Mobile App

WORK EXPERIENCE

FE Engineer
FE Engineer

深圳弈云智能科技有限公司
[实习]紫擎信息科技(上海)有限公司

(8 Months)2023.7 - 2024-3
(8 Months)2022.9 - 2023-4

PROJECT EXPERIENCE

2023年 - 应届简历 - 版一

📍 上海

本简历包含：综合能力、获奖情况、在校经历，及过往项目介绍等内容。

🔗 简历链接

服务器项目服务性设施搭建

📍 深圳

工作内容:

- 自部署 Gitea + DroneCI/CD 实现代码托管与持续集成/部署自动化工作流。其中 DroneCI 服务跑通 Linux/amd64、Linux/arm64、Darwin/arm64 架构下的 Docker Runner、Exec Runner、SSH Runner 三类 Agents。
- 自部署 SMTP 邮件服务器，结合邮件测试服务，为项目邮件发送功能提供测试和生产支持。具有多云服务厂商的云服务使用经验，完成邮件服务器的 SPF、DKIM、DMARC 记录与验证工作。使用个人域名与七牛云服务CDN进行域名记录绑定工作。
- 一些浏览器 Web 端的特性功能需要在 HTTPS 安全环境下才能使用，故使用 certbots 进行 SSL 证书的申请和自更新操作，部署 Nginx 服务结合 SSL证书对项目服务进行反向代理，为项目提供 HTTPS 环境支持。
- 有使用 DockerCompose、DockerFile、Docker save/load 技术实现项目的容器化构建、分发、部署、管理工作和问题处理经验。
- 使用 frp 结合云服务器搭建内网穿透，向外提供内网服务。

魔方赛事管理系统

📍 深圳

项目技术栈: Typescript + Nuxt3 + UnoCSS(eco) + NaiveUI + VueUse + Pinia + Prisma/Drizzle + GSAP + Faker + Date-Fns + Vitest/Defu/MSW/Mitt。

工作内容: 全栈项目开发负责人。独立负责项目的需求评审、功能点技术实现选型、开发排期、项目文档编写、界面UI优化、用户交互体验DX优化 等 Web 相关开发领域工作；公司资源紧张，相关方仅提供基础且增量发布的静态UI资源。系统一共迭代开发共两版，各具有不同侧重点。

- 从头搭建的后台管理系统项目框架: 根据 静态UI设计图 设计的页面框架和数据流传递及其功能逻辑实现。UI 设计指定多页头部需要有数据导出选项。但所需数据资产保存在各自页面领域中，鉴于此情况，采用 mitt 库使用发布订阅机制实现数据转发和事件触发，实现不同页的导出选项各不相同的效果，多页面共用处于 Layout 层的组件。

🔗 项目线上预览地址

🔗 发布订阅式全局数据导出代码地址

- 需求及可优化点挖掘: 赛事后台系统集成 赛事/选手/赛果数据录入和数据查询功能, 赛事具有 项目/组别/局/轮 等相互间具有关联性的属性, 赛事录入与数据查询页面处于不同页面, 相关操作易于出错, 选手和赛果录入时还需跟以上属性关联。鉴于数据对象间存在此关系, 在v2版系统采用数据管理库 Pinia 对数据进行集中管理, 减少了数据请求数量, 并提供数据关联能力, 数据录入时只会出现上级选择所关联的选项, 减少数据录入出错可能性。

△ 赛事创建页面代码地址

- 定制化组件与 UI、DX 优化: 鉴于赛事数据具有树形特征, 赛事数据录入页需要有动态表单支持, 表单动态增减项结合 css 动画实现了平滑增减, 提高用户体验。页面搜索框组件设置有快捷键唤起支持, 搜索选项设置循环选中, 触底返回头部选项。

△ 页面Layout代码地址

- DX 与配置化渲染: 赛事详情表与用户详情表的 字段头和字段内容 都具有总长不一的特性, 且初版系统开发中, 因需求更改导致的页面排版变更或数据结构变更所带来的系统稳定性影响和与之而来的工期沿长是不容忽视的一点, 为适应此情况和未来更复杂的富字段展示需求采用配置化渲染方式实现需求, 如此可以保证渲染模板的可读性与易读性, 只需根据具体情况更改配置表即可实现字段头/尾对齐, 字段对应图标变更等需求。赛事赛程表结合赛事详情表的配置化渲染理念能很好实现其定制化展示需求。

△ 赛事详情页代码地址

△ 赛程表代码地址

△ 用户详情页代码地址

- Headless 二维单多选组件封装与单元测试: 经单一职能原则抽离出的逻辑方法对需要对主体数据进行访问, 这一特性适合使用 hooks 理念进行组件逻辑封装实现一个逻辑层代码 50 行, 视图框架层 50 行的 Headless 组件, 且逻辑层代码与框架无关, 能够进行代码逻辑迁移和复用。Headless 组件特性给使用者提供了高定制化展示组件的能力, 且逻辑层抽离的理念可以方便使用 Vitest 对逻辑功能进行单元测试, 提高测试开发效率, 保障代码健壮程度。

△ 组件逻辑层代码地址

△ 组件框架层代码地址

- 视图层与数据层分离, 数据/资源集中管理与配置, 方便扩展配置中心: 一些数据字段资源会在多个页面使用到, 对于有可能变动和可复用的资源数据统一管理, 可扩展至系统配置页结合持久化实现系统多租户的专属配置。

△ 项目配置仓库代码地址

csTimer CFOP 解法复盘算法 DLL 化移植

📍 深圳

工作内容: 公司产品 Unity 客户端资源紧缺, 产品经理分配 Javascript 开源项目 cstimer 解法复盘(recons)功能算法移植需求。初始需求描述是将算法相关代码移植转化, 以 C/C++ 方法模块方式提供给 Unity 客户端进行使用。

- 项目解决思路: 解法复盘模块是 cstimer 项目提供的关键功能之一, 在源码学习中了解到该功能涉及魔方项目多个模块部分, 实现基本等于从头到尾走通魔方项目, 有一定复杂度。故决定在一星期内对需求可行性进行调研。结合自身并无 C/C++ 相关项目经验, 且直接重学语言性价比低、无较高收益, 结合过往知识积累, 考虑通过 wasm 模块方式提供服务。相关调研后认为 AssemblyScript 实现的收益同样较低, 不具有较好的普适性。于是考虑通过 Rust 语言生态特性 (C 能做的 Rust 都能做) 尝试解决问题。调研多款 Wasm 引擎后选择移动端友好的 Wasm3 引擎。确认方案可行性后与相关同学对接, 被告知客户端项目需要热更新支持, 此情景下 C++ 文件功能无法直接使用, 需要编译为 DLL 文件以提供服务, 根据进一步了解, Rust 同样能转移代码为 DLL 文件, 确认路线可行后故执行后续工作。

△ 代码梳理记录页面地址

- 进行魔方领域知识学习, 梳理项目相关功能源码。解法复盘 CFOP 算法涉及多步骤的魔方情形 mask, 为提供更清晰的元素块位和魔方建模对应关系, 加之在搜索到的其他魔方项目中偶然发现代码中图形描述内容的代码块, 结合 AI 了解到该过往无从查起的 Ascii 艺术, 并顺之找到 Asciiflow 工具, 实现在 ts 文件中即可对所需分析元素映射管理的代码部分进行直观描述, 提高文档学习和交流效率。
- 不同魔方项目对魔方的建模方式各有不同, 无法以一概全, 需对项目具体建模思路有所了解, 且参考项目均较老 Threejs 文档中对目标方法入参等内容描述不足, 需要实际建模实践方式了解相关方法和内容工作原理/方式。结合参考其它魔方项目实现, 搭建可交互的 3D 魔方, 以对 cstimer 源码有进一步理解。

C 端长屏产品下载页

📍 深圳

工作内容: 项目代码部分用时一日, 全程三日。UI 方提供多图片背景组合为长屏页面, 需增改 UI 分位于不同页面 section 部分, 页面需要移动端多平台展示支持, 识别并支持在 qq、wechat 内部浏览器中提示外部浏览器打开提示。

- 需求分支调研: Web 页面应用唤起机制机制调研, 沉淀 UriScheme 相关技术解决方案。
- 项目关键需求解决: 针对项目背景, 结合过往知识积累快速选择 grid-template、grid-area 解决 UI 分位于不同 section 的相对定位问题。首次接触 ios 端素材适配问题,
- 项目杂项特性: 结合 OSS+ CORS 提供资源托管和配置文件更改页面文案内容的简易内容管理能力, 方便维护人员更改页面必要内容信息。通过浏览器 Agent 识别页面容器浏览器类型, 在指定浏览器中打开页面提示页面跳转。提供必要 UI 交互反馈。视频自动播放方案。
- 特定条件下静态服务运维。项目主要类型为静态内容展示, 资源由 OSS 托管。鉴于此情况选择将代码内容编译为静态文件, 通过静态托管服务提供页面服务。在测试环境下, 仅有一个域名供前端多个项目使用, 因此要在该域名下提供静态服务需要对项目编译产物 index 文件做请求路径调整, 解决静态服务在根路径请求资源的问题。

过往项目概述

📍 江苏/上海

工作内容: 过往项目经历均为 23 应届项目, 技术专研点较为分散。

- PWA 项目实践
 - 公司实验性项目。为 Umi3 框架前端项目整合 PWA 安装能力, 使其能通过用户手机浏览器安装在用户手机桌面上。
 - 探索 Google Workbox 项目使用, 调研 PWA 相关概念。Workbox 仅支持 webpack 插件。现已有更简易的 PWA 集成手段, 当初还未出现。
 - 使用 package-patch 对 node_modules 中包依赖进行定制化修改, 与修改持久化(打补丁)。
- 疫情可视化项目
 - 2022 冬季季节青训营团队项目。任职组长, 负责协调引导团队成员沟通思考, 进行任务合理分配。
 - 使用 ChatGPT 进行头脑风暴, 搜集前端 2D 可视化领域相关知识与信息。
 - 模仿 SpriteJS 库实现, 编写自己的可视化库。利用函数重载优化 API 接口使用, 提升 DX 体验。使用 Typescript 约束用户使用 API 时的参数配置。
 - 学习与实践 Canvas 上下文中事件传递机制, 熟悉两者 API 接口使用。

- 使用 Vitepress 搭建项目文档站点，使用 Slidev 实现项目答辩幻灯片展示。
 - △ [项目答辩文档地址](#)
 - △ [项目文档站点地址](#)
 - △ [项目代码地址](#)
- 在线视频学习App项目
 - 负责技术栈选型、页面设计与实现。选用 Nuxt3 新兴框架及生态进行应用前端开发，学习业界领先无头CMS(headlessCMS)使用，使用 patch-package 对 node_modules 中无头 CMS 的Web端页面进行定制化修改与持久化，配置中文后台界面，客制界面指定字段。
 - 配置并遵循 antfu 知名开源开发者的 Eslint 项目代码规范，约束项目代码风格。
 - 使用 Node-mailer 结合 QQ-SMTP 服务器实现邮件发送功能，结合邮件认证和页面callback实现进阶的密码更改功能。
 - 使用 Slidev 搭建项目 PPT 式展示站点。
 - △ [项目前端代码地址](#)
 - △ [项目后端代码地址](#)
 - △ [PPT演示项目未上传，项目页面效果可见前端代码仓库 Readme](#)
- Web 性能监控项目
 - 2022暑期字节青训营团队项目。任职组长，负责项目技术点探索，任务分配，Web 页面 UI/UX 体验等内容。
 - 基于 Node-WebCrypto 模块进行信息 加密/编码模块 封装，提供 RSA 非对称加密，AES 对称加密，MD5、SHA-1 哈希摘要，Base64 编码等加密/编码方式。
 - 模仿知名 NaiveUI 组件库推荐的中台项目 AdminWork 从头搭建后台项目，学习其优秀实践，页面框架和部件间组织管理方式方法。
 - 根据 Performance API 获取页面性能数据，了解数据埋点与数据上报方式方法。
 - 针对数据跨组件和动态选定场景需求，使用状态存储模仿实现 fundebug 知名监控系统的两栏数据展示业务组件。
 - 页面响应式变化设计，适应桌面、移动端屏幕尺寸变化。探索、设计、实现与应用页面背景动效、UI 实现，数据变化趋势提示等细节点，增加页面动态表现，提高用户页面使用体验。
 - Vercel 进行项目部署，与项目演示分发。
 - △ [项目答辩文档地址](#)
 - △ [项目前端代码地址](#)
 - △ [项目演示DEMO](#)
 - △ [项目答辩站点地址](#)
- 涂鸦画板项目
 - 使用 FabricJS 实现涂鸦画板项目，支持基础几何形状、自由画笔、橡皮擦，笔刷颜色大小，画面元素移动旋转等操作。
 - 支持前进后退、画布重制、内容导出、内容上传对象存储等。
 - 作品画廊展示
 - △ [项目代码地址](#)
- 外卖订餐管理系统 - 部分模块
 - 通过百度地图定位 API 获取用户 IP 经纬度信息，结合 qs 库转换信息，并嵌入百度地图唤起 API，通过 urlscheme 协议唤起桌面端和移动端百度地图导航功能。
 - 通过终端输入/后端监听两种途径使用 Websocket 技术实现订单信息实时刷新与显示。
 - 多种数据持久化方式实现模拟数据列表的展示和修改。