

吴越

yuw264@ucsd.edu

(+1) (858) 666-5847

<https://github.com/ALMSIVI>

<https://www.linkedin.com/in/yue-wu-aaab2213b/>

教育经历

加州大学圣地亚哥分校

2016/09–2021/12

• 专业：计算机科学 (B.S.与 M.S.) (GPA: 3.92/4)

技能

语言 C#, Java, Javascript/Typescript, HTML, CSS, C/C++, Python, L^AT_EX, Shader (GLSL/HLSL)

框架 Unity, SteamVR, WPF, Android, jQuery, Node.js, SQL, OpenGL/WebGL, React.js, THREE.js

软件 vim, git, Linux

工作经验

Unity开发者, UCSD Qualcomm Institute, 加州拉霍亚

2018/10至今

- 为美国普华永道的Bodylogical系统开发iOS AR应用。
- 在Unity中设计并实现了3套不同的可视化模组，数据以时间排列，分布在3维空间中，用户可以方便地理解Body logical的核心功能。
- 从头编写了一套基于XML的本地化系统与教程系统，使得非美国客户及对AR不熟悉的客户可以轻松上手。

实习前端工程师, 阿里巴巴集团, 中国杭州

2019/06–2019/08

- 基于力导向图原理和Sugiyama算法，用Typescript搭建对图类结构进行3D可视化的库，以替换turf.js。
- 基于Marching Square算法开发了一套地理模型生成服务，比turf.js自带算法精确100倍，并用于阿里9号馆及双11等数据大屏展示中。
- 与达摩院的裸眼3D团队合作，研究3维空间下基于Unity/WebGL的人机交互和数据可视化。探索了Entitas框架并编写Shader实现多样的视觉效果。

实习全栈工程师, 莱曼特信息科技, 中国上海

2018/06–2018/08

- 参加软件的改版，从Flash迁移至HTML5。减少代码量，加快运行速度。
- 完善产品的本地化与响应式UI界面，使其对外国用户更加友好，提升用户体验。
- 引入JSDoc，对Javascript进行规范，在公司内建立统一的代码风格。

项目经历

Exteractive, 全栈工程师

2020/07至今

- 交互小说类型的网页应用，以React作为前端，Express作为后端。
- 使用MongoDB作为数据库开发了用户系统，用户可以编写故事，续写其他人的故事并对其做出评价。
- 利用React和Emotion等库实现了响应式UI及本地化。

MechSuit VR, Unity开发者

2017/04–2019/06

- 学校虚拟现实俱乐部的小组项目，使用Steam VR和Unity开发基于HTC Vive设备的VR游戏。
- 实现逆运动学系统，通过VR眼镜和手柄的位置来控制机甲手臂的位置，增加代入感和玩家控制机甲的效率。
- 编写动力系统，以玩家在物理空间中的移动作为输入，对虚拟空间中的机甲带来推力，玩家无需使用手柄来移动机甲，这种操纵方式给予玩家身临其境之感。
- 设计了生命值系统与武器系统，并使用MVC模型设计了生命值与弹药显示的UI。利用策略模式等设计模式，编写脚本使得开发人员能迅速增加其他伤害类型与机甲抗性。

Transracer, 全栈工程师

2018/04–2018/06

- 4人小组项目，共同开发网页app，前端使用Bootstrap，后端使用Node.js。用户通过翻译歌词来学习外语。
- 使用sqlite编写所有数据库逻辑，数据库用于存储歌曲与用户得分，用户可将喜欢的歌曲上传到网站以练习。
- 改善了计算得分逻辑：app会基于用户使用提示的数量及回答的正确率来计算用户得分，使得分更为准确。