

## 教育经历

美国加州大学圣地亚哥分校 (University of California, San Diego)

2016/09-2020/06

- 专业: 计算机科学 (B.S. Computer Science), 辅修: 视觉艺术 (计算与艺术) (**GPA: 3.90/4**)

## 技能

语言 C#, Java, HTML, CSS, Javascript, C, C++, Python, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

技术 Unity, SteamVR, Windows Desktop, Android, JavaFX, jQuery, Node.js, SQL, OpenGL, React.js

软件 Visual Studio, Android Studio, vim, Blender, git, Linux

## 工作经验

实习前端工程师, 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。
- 改善产品的英文版本, 使其更容易被国外客户所理解。与国外客户会面, 向其宣传产品。
- 引入JSDoc, 对Javascript进行规范, 在公司内建立统一的代码风格。

## 其他项目

**Bodylogical AR**, Unity开发者

2018/10至今

- 与UCSD计算机部门的Jurgen Schulze教授一同开发iOS AR应用以展示Bodylogical (一个人体健康数据模拟系统) 的功能和应用前景。
- 使用C#设计面板, 通过3D带状图 (Ribbon chart) 显示健康数据, 利用AR同时显示多组数据进行对比。
- 使用Unity动画模组, 开发人物动画, 以直观地显示人物的健康状况。
- 目前正在开发“内部原理”可视化模组, 通过人物内部 (器官、循环等) 的变化反映健康状况的变化。

**MechSuit VR**, Unity开发者

2017/04至今

- 5人小组项目, 使用Steam VR和Unity编写VR游戏。玩家可以穿着格斗机甲, 在竞技场中战斗。
- 开发了适用于机甲的逆运动学系统 (inverse kinematic system)。通过追踪玩家头部 (VR眼镜) 和手部 (VR控制器) 的位置, 机甲的手臂会根据玩家手臂而移动, 使得玩家可以高效控制机甲。
- 编写了动力系统, 玩家可以在现实空间中摆动身体以实现在虚拟空间中的位移。相比控制摇杆, 这种操纵方式给予玩家身临其境之感。
- 设计了生命与武器系统, 以及配套UI来显示玩家生命与当前武器。使用策略 (Strategy) 模式编写脚本, 使其能够被轻易扩展, 可支持各种伤害类型与伤害抗性。
- 目前正在利用Tensorflow的深度学习功能开发玩家动作识别系统, 以实现武器切换等多种功能。

**Transracer**, 全栈开发者

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。

**Flashback Music**, 安卓开发者

2018/01-2018/03

- 5人小组项目, 遵循敏捷 (Agile) 开发原则, 开发安卓程序。这款音乐app会记录用户听歌的时间和地点。
- 使用Model-View-Controller模式, 分离UI交互与后台逻辑, 使得代码更加清晰。
- 使用策略 (Strategy) 模式和工厂 (Factory) 模式, 为本地音乐和云端音乐设计了不同的逻辑, 并将其统一在同一套接口 (interface) 之下。