

姓名 林祐安
聯絡電話 0916-858937
E-Mail alimen@gmail.com
Blog alimencave.blogspot.tw
GitHub github.com/alimen



工作經歷

創見資訊股份有限公司 研發工程師

2011.Apr

2013.Apr

- 負責以 Borland C++ Builder、Flat Assembler、gcc 維護與開發隨機存取記憶體(RAM)量產工具、測試軟體，排除產線問題
- 以 Win32 Shell Script 開發筆電型記憶體快速篩檢程式，攔阻 Intel Sandy Bridge 系列 CPU 初期記憶體相容性問題
- 開發產品檢測錯誤紀錄功能，縮短產線維修覆判時間 15~20min/pic
- 以 Python 開發測試平台使用次數統計工具，有效降低測試治具汰換率

創見資訊股份有限公司 FAE(應用工程師)

2010.Nov

2011.Apr

- 負責 RAM、USB 隨身碟系列產品，國內通路商、終端用戶問題解決，全球技術支援信箱回覆
- 以 Perl、Visual Basic 開發競爭對手資料自動挖掘程式，每週自動彙整 200,000 餘筆相容性資料

學歷

國立中興大學資訊科學與工程研究所 碩士

2007.Sep

2009.Aug

- 學位論文：
解可滿足性問題之混合式基因演算法
- A Hybrid Genetic Algorithm for the Maximum Satisfiability Problem, Recent Trends in Applied A.I., vol. 7906, pp 112-120
- 解可滿足性問題之新區域搜尋演算法, Proceedings of 2009 National Computer Symposium

2003.Sep

2007.Aug

國立中興大學資訊科學與工程學系 學士

近期作品列表



[...更多的水晶塔！ \(2014\)](#)

- 使用 StarCraft II Editor 獨立製作
- 榮獲台灣暴雪《自訂地圖競賽 II》大賽優勝



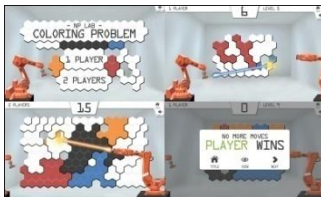
[遊びはトイレのあとで \(2013\)](#)

- Fukushima Game Jam 2013 活動成果
- 使用 Unity3D + Javascript 負責角色控制、(部分) 關卡障礙物動作、程式整合、Wiki 頁面編寫



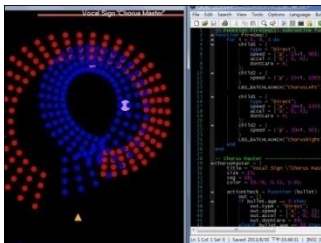
[Rally-Man \(2013\)](#)

- 動畫《Cowboy Bebop》同人遊戲
- 初探 Unity3D 工作環境
- Path finding via tabu search method



[NP Lab: Coloring Problem \(2013\)](#)

- HTML5 + Javascript 綜合習作
- 實作二維二骨骼反向動力學解算



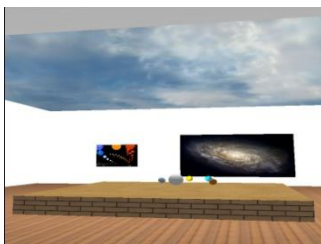
[0.5 Lbs \(2012\)](#)

- 嵌入 Lua 引擎實作彈幕腳本描述系統
- 利用 OpenGL 2D + GLUT 撰寫使用者介面



[Elemard Dream \(2011\)](#)

- DirectX 10 為基礎的 3D 遊戲引擎試作
- 利用 geometry shaders 自動生成 shadow volume
- 實作 bone animation
- 利用 MAXScript 從 3DS max 輸出自定格式的模型檔案



[Museum \(2008\)](#)

- OpenGL 3D + GLUT 習做
- 可讀入自定格式的模型檔案

我無法停止製作遊戲。

那不僅僅只是遊戲，那是一種過程：設定課題、學習、找出問題並解決、修正與拋光；這當中的每一個步驟都令我沉迷不已。

熱衷於解決問題的個性使我得到了出社會後的第一份工作——創見資訊 FAE 工程師——除了解答各方客戶的問題之外，有鑒於相容性查詢占了大多數，我利用業餘時間撰寫了一個能夠自動挖掘競爭對手相關資料的小工具，每週自動彙整 200,000 餘筆資料進入公司資料庫。這使我受到長官的青睞，晉升為研發工程師。

研發工程師的工作，面對的是一整個完整的測試流程，實地了解產線作業流程並與第一線人員溝通，於找出任何可能的問題加以解決、改進。但這仍然不夠，這項工作更需要獲取資料及學習的能力，方能在獲悉問題後快速解決。舉例而言：我主動提出了利用含有條件式敘述的開機執行檔進行測試程式版本整合的方法，將產線需要控管的程式版本由五個縮減為一個，大幅提升管理的便利性。另一次，為了解決產線治具使用次數是否有效用完的問題，我在一週內理解 Python + Tkinter 架構，並開發出了可用的原型。

在創見的兩年多中，我學到的是嚴謹的工作態度、時間的有效管理、以及團隊合作的重要性。但是，最令我魂牽夢縈的，仍是遊戲的製做。

遊戲設計的領域日新月異，最要求的，便是快速的學習能力。在學期間，我對最佳化演算法、影像處理、電腦圖學的興趣使我打下了一定的基礎；在課餘，我也常寫些小程式自娛娛人，自己設定課題並想辦法解決 (wxWidgets + OpenGL、GLUT + SDL 混和應用，WinAPI 螢幕控制、螢幕保護程式、threading)，除了讓我能夠加強自身的能力之外，也讓我涉獵了不少函式庫，亦間接強化了英文的閱讀能力。

面對未來工作上各種考驗，我所擁有的專注力、學習能力與樂於解決問題的精神，使我確信自己能夠完成被賦予的任務；在職場上，我也樂意虛心求教、貢獻所學及發揮團隊精神，和同事共同克服種種挑戰，希望能夠給我一個機會為貴公司服務。