

刘俊延 个人简历

个人信息

- **籍贯：** 广东 清远
 - **现居：** 广东 广州
 - **年龄：** 21岁
 - **Github:** <https://github.com/Alinshans>
 - **个人博客：** <http://www.alinshans.com>
 - **教育经历：** 华南农业大学 软件工程 本科三年级
-

联系方式

- **手机：** 13925588730
 - **邮箱：** alinshans@gmail.com
 - **微信：** unan1314
 - **Q Q：** 915913772
-

个人开源项目

- [MyTinySTL](https://github.com/Alinshans/MyTinySTL) (<https://github.com/Alinshans/MyTinySTL>)

基于C++11的，跨平台跨编译器的小型STL，前后历时一年有余，现在成品的代码量两万行左右，先后经历了三次大重构。主要实现了C++11的容器库（除了array, forward_list）与算法库等。

每个容器的接口都按照标准的要求来编写，满足基本的异常安全要求。并且写了一个简易专用的测试框架，对正确性与性能进行了较完善的单元测试，与三大标准库的实现相比，整体性能上的差异都在10%以内。

- [redbud](https://github.com/Alinshans/redbud) (<https://github.com/Alinshans/redbud>)

正在实现的一个基于 Mordern C++ 的通用库，采用模块化设计，致力于提供简易、清晰的接口和丰富的文档。

目前主要实现了一些通用功能的函数与类，如 BigInteger 类、JSON 解析器与编码器等，其中 JSON 库还应用到另一个游戏项目的服务端中。

合作开源项目

- [MicroOnlineGo](https://github.com/Cloogo/MicroOnlineGo) (<https://github.com/Cloogo/MicroOnlineGo>)

一个类QQ游戏大厅的，多人在线（可双人离线对战）的围棋软件。服务器由 C++ 实现，客户端由 Java 实现。我负责整个项目的架构、通信协议的制定、游戏的模式与逻辑，主要编写客户端的代码，服务器也使用了我实现的 JSON 库。

客户端使用 FXML 开发界面，采用 MVC 架构，能够模仿QQ游戏大厅的模式，实现注册、登陆、进入游戏大厅、聊天、进入对战房间、进行游戏、记录等功能。

- [MineCase](https://github.com/dotnetGame/MineCase) (<https://github.com/dotnetGame/MineCase>)

一个运行在 .net core 的跨平台、分布式、大型沙盒类游戏服务器，基于 orleans 框架。通过 Actor 模型将各个模块分离开来，从而构建一个高效的分布式系统。

我负责部分模块的编写，如将游戏协议里的数据转换为代码数据，实现了基础聊天对象模块，随机数生成器，碰撞检测等功能。

个人简介

初中开始自学编程，主要使用C++编程语言，对C++标准有了解。十分注重代码格式、工程规范、框架设计等。喜欢阅读开源项目源码，研究代码的表达与优化，对图形学、编译原理等感兴趣。