

# 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，先后完成了三次大重构。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，基本满足标准的异常安全要求。并且使用自己写的一个简易专用的测试框架，进行了较完善的单元测试，与各编译器的实现相比，效率不相上下。

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

个人正在实现的一个基于 Modern C++ 的通用库，目前只有数千行代码，致力于提供简易、清晰的接口和丰富的文档。

目前主要实现了两个功能，BigInteger 和 Json 解析器/编码器。其中 Json 库还用于其他项目的生产中，作为服务器的 Json 库。

## 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/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、协议的制定、游戏的模式、游戏的逻辑，并主要编写客户端的代码，服务器也使用了我实现的 Json 库。

客户端使用了 FXML 开发，基本能够模仿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。这个项目还在开发阶段，我也参与了其中的开发，负责部分模块的编写。

我主要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

本人于初中开始自学编程，主要使用C++编程语言，对C++标准有了解。注重代码格式、工程规范、框架设计等。喜欢研究开源项目源码，研究代码的表达与优化，对编译原理、图形学感兴趣。