

李炜铭

基本信息

性别: 男 出生年份: 1995

电话: 13048299516

Email: arshart@qq.com

Github: <https://github.com/ArshartCloud>

教育背景

德克萨斯州大学达拉斯分校 (University of Texas at Dallas, UTD) 硕士

计算机科学 GPA: 3.5/4

2017.8 - 2019.5

中山大学 学士

数据科学与计算机学院-软件工程 GPA 3.6/4

2013.8 - 2017.6

主要课程: 算法分析与设计、人工智能、机器学习、大数据分析、数据库、图像处理

实习经历

广州四三九九信息科技有限公司

游戏开发程序员

2016.8 - 2016.11

- 使用 Unity 3D 制作的移动游戏内置聊天系统
- 实现玩家在游戏内聊天, 支持文字、语音和图片
- 为多个游戏提供通用接口
- 使用 MVC 架构连接数据结构和 UI 层

项目经历

VR 健身 (Fitness Game)

2019.3 - 2019.5

- 基于 Unity 3D 和 HTC Vive 制作的 VR 音乐游戏, 使用者能在家中健身
- 负责实现项目中的所有代码
- Github 链接: <https://github.com/ArshartCloud/FitnessGames>

Kaggle 竞赛——LANL 地震预测分析

2019.2-2019.5

- 基于 Python 分析洛杉矶 Alamos 国家实验室提供的地震数据, 并预测未来的地震发生时间
- 通过 numpy 压缩提取 features, 使用 LGB 模型训练数据
- Kaggle 地址: <https://www.kaggle.com/c/LANL-Earthquake-Prediction/overview>

割草无双

2016.6 - 2016.8

- 使用 Unity 3D 制作的 PC 端 ARPG (动作冒险) 游戏
- 用户在 PC 上游玩的单机动作游戏, 操控角色击败敌人
- 基于状态机实现敌方 AI
- 使用数据驱动的角色和技能设计, 支持扩展性

元素之心

2014.3-2014.8

- 使用 Cocos2d-x 个人开发的一款战棋卡牌游戏
- 从 Magicka2 获得灵感, 玩家可以收集 4 种元素卡牌, 组合释放出 20 多种法术
- 四边形网格战棋, 敌方具有基本寻路 AI 和驻守/进攻状态

技能

语言: C/C++, C#, java, python, Matlab, SQL

主要方向: 算法设计, 人工智能, 机器学习

获奖情况

第十四届广东大学生程序设计竞赛三等奖

2016

美国大学生数学建模竞赛 S 奖

2015

Chronosphere Cup Artifact 项目亚军

2019.3

WCA2015 世界电子竞技大赛上海三国杀决赛第四名

2015.6