

# 韩志伟

电子科技大学「985 211」· 2018届硕士

158 2825 1950 · bigosprite@163.com

▷ 游戏研发/C++软件开发 ▷ 杭州 · 成都 · 深圳 · 广州

## 专业技能

编程技能：熟悉C++(with STL)及其编程思想；熟悉Cocos2d-x，了解组件式编程、Unity 3D引擎及其UI系统  
学科背景：具有图形学、计算机几何基础及现代OpenGL编程能力；对基础算法与数据结构、操作系统及计算机网络基础等有较深入的理解和掌握；熟悉面向对象设计及常用设计模式

## 项目及个人开源游戏 · 可现场演示

基于Laravel框架的运维后台管理系统及设备云系统 · html5 Web应用 2017.03 - 2017.06

· 运维与设备云系统是针对于各城市物业开发的配电室管理系统和信息管理中心。本人的工作是负责后端MC层模块开发。为此，优化了Mysql数据库的设计，定制了数据传输及路由规范，并使用了多种设计模式完成了一个低耦合、高复用、易扩展及易维护的后端软件架构；最后把项目部署在服务器上，已有多个物业使用。

◇ 项目开源在GitHub: [https://github.com/BigoSprite/Maintenance\\_M6](https://github.com/BigoSprite/Maintenance_M6)

◇ 网站地址：运维后台: <http://221.236.173.192:8889>；设备云端: <http://221.236.173.192:8888>

后端软件架构的特色功能有：

- 前后端完全分离，开发和部署完全独立：定制了路由及数据规范，基于前端请求，后端响应的通信机制；
- 组件化的考虑：主要使用仓库模式定制了可复用的API，使得Controller职责单一并和Model解耦；
- 物业扩展的考虑：设计了全局物业设备云数据库；新增物业数据库（已通用抽象化）即可部署新的物业；
- 安全的考虑：中间件为后端提供护盾，开启了跨域请求（CORS）；避免了跨站请求伪造（CSRF）攻击等；
- 性能优化的考虑：静态文件分发、数据缓存与静动态页面缓存及分布式的数据库设计等。

基于Cocos2d-x引擎开发2D游戏的新架构解决方案 · MVC & Component 2016.12 - 2017.02

· 本方案是针对Cocos2d-x现有开发问题而提出的新思路，借鉴了MVC开发模式和组件式编程风格。该方案改善了游戏开发中软件的复用性、扩展性及模块独立性（低耦合、职责单一、分层次开发）；最后，本人使用新架构独立完成了一款基于Coco2d-x引擎的仿消除类2D手游，证实了此方案的可行性。

◇ 项目开源在GitHub: <https://github.com/BigoSprite/GameFrameworkIdea>

它的技术特色有：

- 软件松耦合：基于消息驱动的通信机制使得MVC的各部分相互独立；
- 模块性开发：内置了类似Unity 3D中的组件（COMPONENT）和预设体（PREFAB）。

## 教育背景

电子科技大学，航空航天学院，电子与通信工程专业，专业硕士。2015.09 至今

备注：喜欢接受新事物和挑战，本科期间参加中、美国大学生数学建模竞赛三次，曾获得河南赛区省一等奖，后因对建模的兴趣以2013年国家二等奖的成绩挤进前6.5%，随后又取得2014年美赛二等奖。此外，曾获国家励志奖学金（1次，专业前3名），校一等奖学金（2次，5%），优秀学生（3次，8%），并通过英语CET-6等。

## 自我评价

- 喜欢软件设计与开发，乐意承受相关工作带来的压力；
- 具备自学新事物的能力，敢于面对和克服困难，能独立分析问题，寻找解决方案，最终解决遇到的问题；
- 个人稳定性好，认真对待所负责的项目，遇到问题时可融洽地与其他项目成员进行协调、沟通和反馈。