

教育背景

香港理工大学，荣誉理学士

2019.09 - 2023.05

专业技能

- 熟练使用 Python
- 熟练使用 HTML, CSS, JavaScript, PHP
- 熟练使用 Tableau
- Unity 游戏开发 (2D 和 3D)
- 自学 Machine Learning
- 熟悉 SQL
- 了解 Linux

工作经历

APEX Ace Holding Limited - Business Development Assistant 业务拓展助理 (实习) 2022.07 - 2022.08

- 负责 MR、AR、VR 等设备市场大数据分析
- 负责 MR、AR、VR 等设备的硬件调研
- 负责分析公司可参与的市场模块以及市场潜力

同芯网络公司

2023.07 - 2024.08

- 网页前端开发

项目经历

头号玩家科研 2022.01 - 2022.07

项目技术: Unity3D 技术实现元宇宙

项目描述: 通过开发 Unity3D 游戏实现元宇宙 (游戏优化方面)

项目职责:

1. VR 部分适配
2. 敌人设定与开发
3. 游戏数值设定
4. 升级系统开发
5. UI 设计
6. 渲染、CPU 占用优化

项目成果:

1. 技术探索性游戏开发
2. 优化研究
3. 游戏安装包链接: <https://pan.baidu.com/s/1mcb1vJBnbGnUIdP4nZh3OA?pwd=06sm> 提取码: 06sm

Darabun 网页横版格斗游戏开发 (Unity2D) 2022.01 - 2022.05

项目技术: Unity2D 技术探索

项目描述: 通过开发 Unity2D 游戏实现 Unity 的技术探索

项目职责:

1. 敌人设定与开发
2. 玩家、敌人的动作和机制设计
3. 游戏数值设定
4. 武器升级系统开发
5. UI 设计

项目成果:

1. 技术探索性游戏开发
2. 多人游戏实现

IoT 开发和应用——停车场管理

2022.09 - 2023.5

项目技术: IoT 开发和应用

项目描述: 通过 HTML 等语言完成网页构建, SQL 完成数据库构建, SVM 完成车牌识别, 树莓派为 IoT 终端, Python 停车场管理

项目职责:

1. 网页开发
2. 数据库开发
3. 车牌识别系统开发
4. IoT 终端开发和部署

项目成果:

1. 实现从前端到后端的开发和部署

C1 Terminal 游戏 AI——基于分层决策和决策树的 AI 规划决策

2023.08 - 2023.12

项目技术: 分层决策、决策树

项目描述: 通过分层决策和决策树, 以实现 AI 自动作战

项目职责:

1. AI Attack Strategy Algorithm Development

项目成果:

1. 击败官方 AI

DDoS 攻击分类 (个人项目)

2024.03 - 2024.04

项目技术: 高斯朴素贝叶斯、随机森林、梯度提升

项目描述: 本项目包含了高斯朴素贝叶斯、梯度提升、随机森林三个模型, 通过准确率、使用时间、准确率、召回率、F1 分数的结果来判断模型的好坏

项目成果:

1. <https://github.com/Edward-EH-Holmes/DDoS-Attack-Detection>