

熊若晗

✉ darxs@qq.com · ☎ (+86) 151-712-05003 · 🌐 Dar-Xs · 📍 湖北荆州 · 👤 实习生

🎓 学历/奖项

东北大学 · 辽宁沈阳 · 软件工程本科 2020 – 2024 (预计)
三等奖 · 亚太地区大学生数学建模竞赛 2023.2
省赛一等奖 · 国赛三等奖 · 第十四届蓝桥杯大赛软件类个人赛 2023.4, 2023.6

👤 实习/工作经历

Web 前端实习生 · 赛博大象集团 | 资讯产品研发部 2023.5-2023.7

⚙️ 技术栈

- **编程语言:** 精通 Java, Swift, JavaScript; 熟悉 TypeScript, Python, C/C++, Shell
- **前端:** 熟悉, 需要对照文档开发
 - **JS 框架:** Vue.js, React
 - **组件库:** ElementUI, Ant Design, Semi Design, Fontawesome
 - **CSS 框架:** Sass/SCSS, Tailwind CSS, Less
 - **整合框架/站点生成:** Quasar, Umi, Docusaurus
 - **Dependencies:** vuex, pinia, redux, vue-router, axios, katex, socket.io
 - **Hosting:** Vercel(Serverless/Edge Function, Next.js), Netlify, Vultr, SM.MS
- **后端:** 熟悉 Node.js, Express, Koa, Spring, Spring Boot, Docker
- **iOS:** 熟悉 SwiftUI, Swift Chart, Core Data, Xcode
- **数据库:** 熟悉 MySQL(MyBatis), Redis, 阿里云 TableStore
- **操作系统:** 精通 macOS; 熟悉 CentOS/RHEL, Windows
- **工具:** 精通 VS Code, IDEA; 熟悉 pnpm, git, Postman, Sketch

☰ 项目介绍

Math Latex 📄 站点 · 🗄️ 仓库 2023.7

将学校原来的, 基于图片的数学刷题平台, 迁移到基于 $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ 公式渲染的方案

- 前端选用 Quasar 一键包, 包含 Vite, Vue3, vue-router, TypeScript, Pinia, Axios; 其他方面, 使用阿里云的 TableStore 服务储存迁移中的数据, Katex 用于处理数学公式的渲染
- 后端使用了 Vercel 的无服务函数来处理正在迁移的题目数据, 以及新增公式的权限管理
- 开发过程中, 用 Node 搭建了临时开发后端, Koa 处理 HTTP 请求, SQLite 作为开发用数据库

RSA Chat Web UI 📄 站点 · 🗄️ 仓库 2023.6

用于端到端加密通信的 Web 网页, 你可以用它安全地传递隐私数据, 例如账户密码

- 使用 RSA 作为握手的加密算法; 下一版将模仿 TLS, 将 RSA 升级为 AES 以提高效率
- 用户交换散列值, 再找中转服务器获取公钥并校验, 提升了用户体验: 不用直接交换很长的公钥
- 前端选用 Vue 3, Vue Router 4; Tailwind CSS 作为 CSS 框架
- 后端选用 Node.js, 使用 Socket.io 实现身份验证和信息推送等核心功能, 使用了 Node 自带的 crypto 库用于加解密, 以及 https 库用于建立安全连接 (开发环境下为 http)

德州扑克 📄 博客 2023.3

多人在线 Web 游戏, 省去了洗牌发牌结算的烦恼, 代价是不能摆弄手边的筹码了:(

- 游戏逻辑代码能处理复杂的游戏状况 (例如多玩家 all in 后的彩池分配)
- 前端选用 Vue.js 3, 使用 Axios 网络请求库, 使用 WebSocket 实现信息推送, 设计了漂亮的翻牌动画

- 后端选用 Node.js, 采用 Express 框架, 辅以 cookie-parser 用于管理玩家信息

How browsers work 原文

2023.3

众多翻译项目之一, 解释 Web 浏览器的工作原理

- 个人博客版本使用原生 HTML 和 CSS, 由 Blogger 提供托管服务
- 在个人网站上有中英对照副本, 使用 Docusaurus 原生 i18n

football1922 博客

2022.12

一个支持 10 人同时在线的局域网 2D 足球游戏, 不依赖于游戏引擎

- 客户端使用原生 Java, 使用 Java Swing 构建游戏 GUI
- 服务端使用 C 语言, 使用了大量系统调用, 部署在 CentOS 上
- 使用 math 库实现 2D 游戏模型的步进计算和碰撞检测, 使用 pthread 库实现多线程 Game Server
- 使用无状态字节协议模仿 HTTP 通信, 使用定时 SIGALRM 中断处理实现模型步进
- 参与交互设计、架构设计、双端编码、测试部署和文档编写

♡ 个人总结

- 具有良好的沟通和协调能力, 善于执行并拥有团队合作精神, 可以承受高强度工作
- 学习能力强, 善于应变, 能够快速适应新环境
- 知恩图报, 乐于助人, 活跃于 MDN 等开源社区, 帮助翻译技术文档
- 熟悉使用 Excel、Keynote 等办公软件, 擅长使用 \LaTeX 编写文档, 并对文件管理非常熟悉

i 其他

- 博客 (旧版): blog.darxs.cn
- 个人网站/博客/作品集: darxs.com.cn, 托管在 Netlify 上
- LeetCode: dar-xs, 简单 108 | 中等 146 | 困难 33 | 总计 287
- 语言: 英语 - 熟练 (CET6 523)