

# 车泓乐

18538268782 | henrycheccc@gmail.com  
https://henrystrike.github.io/



## 教育经历

西北大学(美国)	2022年09月 - 2024年03月
计算机工程 硕士	埃文斯顿
GPA : 3.9/4.0 ; 相关课程 : 算法设计、编程原理、操作系统、计算机图形学	
电子科技大学	2018年09月 - 2022年07月
通信工程 本科 格拉斯哥学院	成都
GPA : 3.69 / 4.00 ; 相关课程 : 计算机网络、C++编程基础、嵌入式系统	

## 实习经历

迪维勒普科技有限公司	2021年07月 - 2021年09月
软件开发实习生 后端开发	郑州
<ul style="list-style-type: none"><li>与团队协同设计并研发Bert模型的RFP ( 招标书 ) 处理系统, 运用Hugging Face工具标注和提取关键词, 并基于自主构建的数据集在TensorFlow框架中进行模型训练。最终实现了90%以上的高精准识别率。</li><li>作为数据整合模块的负责人, 采用MyBatis-plus和MySQL技术进行数据的高效持久化, 并借助Spring框架构建出基于Restful API的接口, 实现与前端数据可视化模块的有效对接</li></ul>	

## 项目经历

FPS游戏开发	2022年12月 - 2023年02月
<ul style="list-style-type: none"><li>基于Unity 3D引擎独立开发一款能够联机对战的FPS游戏, 主要负责游戏场景地图和UI设计, 玩家的控制和联机脚本编写</li></ul>	
KidSync网站开发	2023年01月 - 2023年02月
<ul style="list-style-type: none"><li>带领团队使用Vite和React技术栈开发了具有响应式布局的前端页面, 采用mantine UI框架设计实现了整洁美观的用户界面。此外, 深度优化了页面性能, 为用户提供优秀的使用体验</li><li>运用Google Firebase搭建了实时数据库和登录系统, 同时引入二次验证机制等多种安全功能, 以确保用户数据的完整性和安全性。在此基础上, 通过整合Firebase Security的相关API, 实现了一次性信息权限分享功能, 为用户提供更加便捷和安全的数据共享方案</li><li>利用Firebase Cloud实现了高效的邮件收发功能, 同时结合一次性链接的设计, 为未注册用户提供更便捷的注册流程引导</li></ul>	
Bot在线对战平台	2022年05月 - 2022年08月
<ul style="list-style-type: none"><li>独立策划并开发了一个支持多用户的在线Bot对抗平台, 利用Bootstrap响应式模板设计了简洁而功能强大的用户界面</li><li>使用Spring Boot框架构建了一套用户信息平台的RESTful API, 并借助Spring Security和JWT Token技术, 实现了用户注册、登录和状态保留等重要功能; 运用MyBatis框架及MySQL数据库, 成功实现了用户信息和对局信息的持久化存储, 以便于用户后续的查阅和查询</li><li>基于Spring Cloud架构构建了实时匹配和Bot池的微服务模块, 进一步提升了网站的灵活性和可扩展性。此外, 利用WebSocket协议实时获取前端用户的操作信息, 保障对战的实时性</li></ul>	
C++ Web服务器	2021年03月 - 2021年04月
<ul style="list-style-type: none"><li>使用C++在Linux上开发并测试的轻量级、高并发Web服务器。采用epoll高效I/O多路复用机制和线程池技术, 实现快速响应并处理HTTP请求, 提高了Web服务的性能和稳定性</li></ul>	

## 技能/证书及其他

- 技能 : C/C++, Java, Python, Spring, MySQL, React.js, Node.js, Vue.js, Docker
- 语言 : 英语 ( 托福 101 )