

# 个人简历

## 个人概况

☆ 姓 名：燕国庆  
☆ 毕业学校：西安理工大学  
☆ 专 业：信息与计算科学  
☆ 求职意向：C/C++工程师  
☆ 毕业时间：2016 年 07 月  
☆ 联系电话：13519104110  
☆ 电子邮箱：[yanguoqing91@126.com](mailto:yanguoqing91@126.com)  
☆ 联系地址：陕西省西安市雁塔区雁翔路 58 号



## 个人技能

熟练掌握 C、C++语法规则，常用数据结构算法及其原理  
熟练掌握网络编程原理、网络通信规则。  
熟练掌握操作系统工作原理，熟练使用 Windows、Linux 等操作系统  
熟悉 STL 源码、掌握相关组件(list、vector、deque、RB-tree)及算法用法。  
了解 python、swift、html 使用规则和基本语法  
熟练掌握 MATLAB、Lingo、SAS 等大型数据处理统计程序编写，有参加数学建模比赛的经历，  
熟悉团队合作与系统的建模规则，大学期间拥有 10 万行左右的各种代码量  
MFC 窗口化程序开发经历，熟练掌握 3DMax、Visio、Source Insight 等日常辅助软件使用

## 实习经验

- 1、实习单位：北京景行锐创软件有限责任公司      实习时间：2015、6、15—今  
实习职位：C++软件开发      实习方向：
- 个人职责：1. 利用 FireBreath 进行 fliezilla 开源软件的改造以适合公司的云平台文件传输的插件。  
2. 参与云平台的数据库备份、数据分布式储存的研究，

## 项目开发

### (C++版) 炫动游戏 (CS、劲舞团游戏组合模仿)

开发人数：2 人      开发周期：两月      开发时间：2014、03—2014、05  
开发环境：Windows7    Microsoft Visual Studio 2010    3D Max    Photoshop 6  
承担角色：系统需求分析、设计文档(需求计划函数系统设计分布文档、计划流程文档)、  
三维空间参数化搭建、算法设计(提供函数接口)  
内容简介：利用 Windows 可视化程序中 MFC 开发工具进行可视化图形界面开发。利用 3D Max 进行参数化三维图形建模绘制。利用 PS6 进行图形细节化处理与图像改造。  
利用 C++进行类定义。首先判断对象是否存活(时间允许)、然后判断处于场景。进行相应游戏函数运行。场景一，依照系统生成 0-7 随机数，生成相应方向图标。然后用户输入相应图标。进行游戏加分。场景二，用户选择 0-2(炸弹、枪、地雷)分别进行空间有向抛物线、

空间直线、原点球形扩散进行子弹运行设计。依照空间球半径判断是否击中。

### 3.其他技能

A. 256 进制大数据处理算法

B. Linux 小型聊天系统

C. (C 语言) 基于 51 单片机电子琴

D.JPEG 格式图像解析读取器

E. matlab 数据处理程序

F.(C 语言)连连看游戏

### 在校荣誉

1. 2012 年 08 月~今，西安理工大学理学院计算 122 班长
2. 2013 年 09 月~2014 年 08 月，西安理工大学理学院学习部部长
3. 2014 年 08 月~2015 年 12 月，西安理工大学云计算中心成员

2012~2013 学年自强不息奖、优秀团干部；2013~2014 学年西安理工大学科技节二等奖、理学院科技节二等奖、第二届达内‘发现杯’中国大学生软件设计大奖赛”陕西省三等奖；2014~2015 学年西安理工大学自动化信息与工程学院“理奥杯”科技节一等奖

### 自我评价

自尊 自信 自立 自强 刻苦钻研，永不言弃。拥有一定的团队协作能力和发现问题及处理问题的能力。