



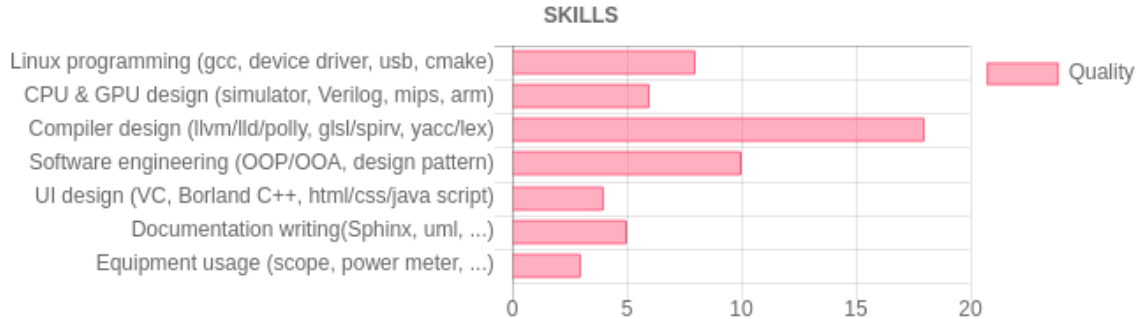
陈钟枢

我是位有经验的compiler开发者，开发过llvm cpu and gpu backend, lld linker, npu/onnx, c++, OpenGL/glsl compiler与simulator, ...，对写compiler感到快乐。

## 详细履历

### 资格

二十年c/c++软体开发经验，八年编译器相关工具开发经验，硕士时研究平行处理。



### 我的开放原始码专案

很高兴我的作品已被LLVM接受，出现在 <http://llvm.org/docs/tutorial/#external-tutorials>

如何建立LLVM后端编译器 <http://jonathan2251.github.io/lbd/index.html>

如何建立LLVM后端系统工具 <http://jonathan2251.github.io/lbt/index.html>

GPU编译器概念 <http://jonathan2251.github.io/lbd/gpu.html>

### 学历

1997-1999 硕士班，六月 1999，国立台湾师范大学，台北，主修：资讯科学。

1991-1994 学士班，六月 1994，国立台湾科技大学，台北，主修：工业工程。

### 证照

1995年 国家高考（公职专业技师）资讯技师及格。

### 经验



September 2004 - June 1999:

Proton 2014/3 - 2014/9 Manager Digital TV programming, Abocom 2013/6 - 2014/3, Senior Engineer 802.11b programming, DBTEL 2011/11 - 2013/6 Engineer DECT wireless phone programming, Symmetry 2011/2 - 2011/11 Engineer, SGSN and GGSN for GPRS&3G programming, Cando 2010/7 - 2011/2 Engineer CAM programming, Spirox 2009/12 - 2010/7, Engineer CAM programming, Intech 2009/6 - 2009/12 Engineer CAM programming

### 硕士论文

[The Researches of Column Sort and Related Problems](#)

### 博士班研究计画

[The Researches of Sorting Network and Related Algorithm](#)

### 其余作品

修影像处理课程与撰写:[Jpeg decoder代码](#)

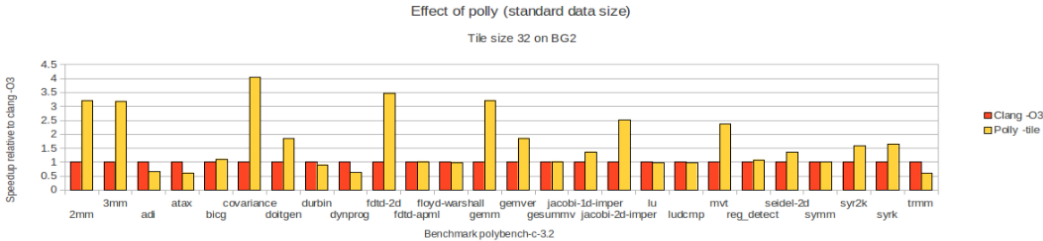
网页与javascript:[html简历](#) 与 [我個人網頁](#)

工作贡献  
Hisilcon  
GPU编译器范围:



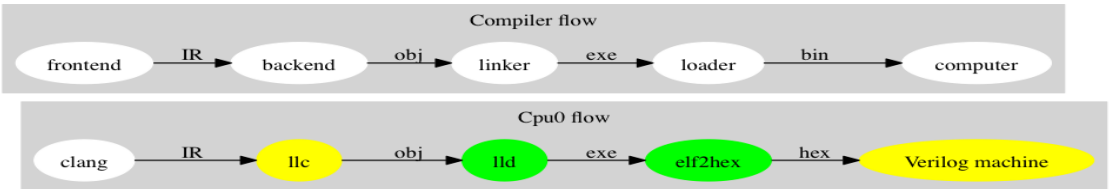
为支援自行设计的手机GPU, 移植ARM的code。0%前端需修改, 50%后端需修改(以行数计算)。  
我的工作:  
独立完成80% texture相关的API与optimization (frontend + llvm backend)与document撰写。  
指导别的工程师完成其余20% texture相关的API, 核对并与texture的架构leader一起合作。  
独立完成GPU对vulkan load/store RGBA 固定浮点格式(32, 16, 11, 10 and 2 bits; NaN Infinity)支援的指令生成与document撰写。

Marvell  
设计半自动的软体系统, 自动执行用gcc编译器编译benchmark程式, 并产生excel比较图表。  
为提升Marvell公司gcc与Illum编译器软体工具效能, 介绍Polly软体系统。Polly是针对loop最佳化的开放原始码专案。



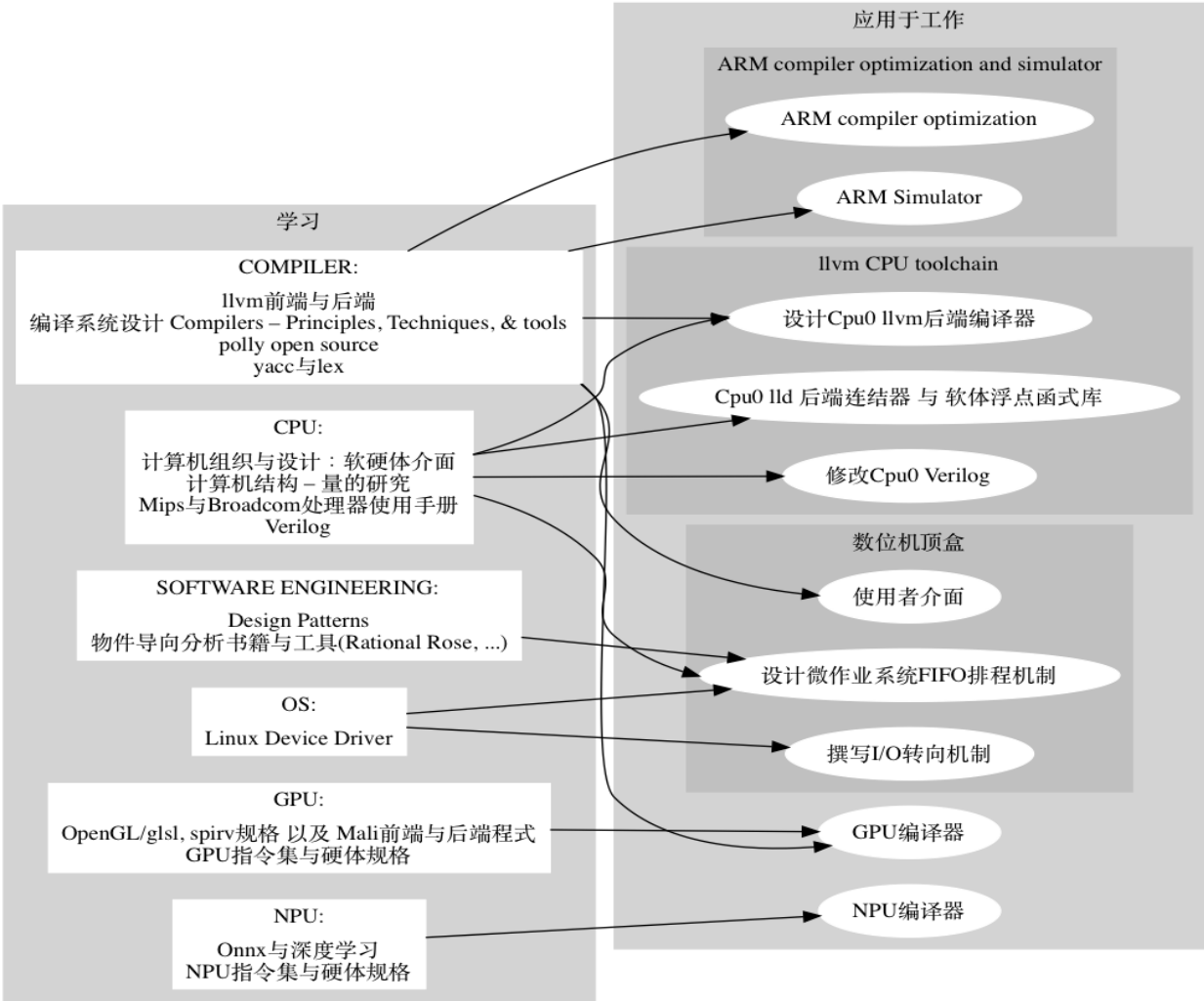
提出与实作DNS领域语言解决方案应用在ARM 64位元Csim上。  
用cmake替代make于Csim上。  
优点: 比make简洁与跨平台。

我的Illum开放原始码专案  
下半部是Illum的流程图。黄色与绿色分别是我书中（如上，我的开法原始码专案）。



Mortorola  
开发数位机顶盒

出社会后的学习并运用于工作



推荐信

前主管推荐信: [https://jonathan2251.github.io/ws/ch1/RL\\_Marvell.pdf](https://jonathan2251.github.io/ws/ch1/RL_Marvell.pdf)