
王玉龙/男/25

武汉理工大学/航运学院/硕士



邮箱

2478327261@qq.com



手机

13260625092



项目

<https://github.com/NAVERON>

求职意向

软件工程师

Java, python, C

技能

编程基础和数学基础

Java 仿真和 Mathematica 数学工具软件, 软件系统设计, 英语四级

项目概要

仿真软件的设计与制作 2016.3-2018.6

在毕设避碰仿真的基础上, 修改项目存在的缺陷, 重新设计软件结构, 现在做到第 4 个版本, Java 源代码链接如下:

<https://github.com/NAVERON/Collisionavoid>

科研方向 2016.6-2018.9

无人艇的避碰问题研究, 阅读文献和根据平时所学思考避碰问题, 发表 A 区论文一篇, 今后会逐步完善避碰体系, 新技术实现智能化, 正在学习深度强化理论解决动态避碰问题。

学历概要

航海技术+计算机科学与技术(辅修)+无人艇智能化

武汉理工大学+华中科技大学(辅修)+无人艇避碰研究

本科: 武汉理工大学, 航海技术专业

本科辅修: 华中科技大学, 计算机科学与技术专业

硕士: 武汉理工大学, 交通信息工程及控制, 学术型研究生

志愿经历及兴趣爱好

热爱设计, 本科担任宣传委员, 研究生阶段校研会宣传部参与多次校研会活动, 设计海报和 KT 板, 对软件设计有一定的了解, Flash、PS、CorelDraw 等作图软件也有接触, 积极参与班级活动。

教育背景：

1. 交通信息工程及控制 | 学术型研究生 | 武汉理工大学航运学院

起止日期：2016.9 – 2019.6

主要研究方向：软件编程的仿真实验，硬件稍有涉猎，无人艇避碰方面的问题研究以及解决办法

主要课程：水上交通建模与仿真，数学模型，第一外国语(英)，船舶控制理论与技术，船舶交通流实验等

参与的活动：班级活动，担任校研会宣传部干事，多次参与海报制作并受到副部长表扬，出色完成任务

2. 航海技术 | 武汉理工大学航运学院

起止时间：2012.9 – 2016.9

主要课程：船舶原理，航海学（地文+天文），船舶操纵与海上搜救等

获奖情况：大一成绩良好获得学校二等奖学金，评选为优秀学生干部、优秀毕业生、课外培养优秀学生

3. 计算机科学与技术 | 华中科技大学(双学位辅修)

起止时间：2014.3 – 2015.10

主要课程：离散数学，数据结构，操作系统，编译原理软件工程等

项目经验：



Github 开源代码

1. 无人艇避碰仿真软件 | Java & JavaFx

(1) 基本避碰功能

毕设制作的避碰仿真软件，使用 Java Swing 搭建主界面，涉及 Java 多线程，存在一些问题，但是基本可以运行。制作过程中使用简单的 print 输出中间变量调试程序，学习 Log4J 库作为调试、日志工具。

(2) 界面自定义，避碰信息显示

总结第一个版本运行卡顿问题后，使用总体线程调度的方式实现仿真流畅运行，并学习界面组件自定义，对界面事件触发机制增加了了解，并且变成环境更加熟悉。

(3) 使用服务端和客户端双向交互的模式仿真

使用通信客户端和服务端的设计，正在学习服务器相关的知识，实现了客户端与服务端模拟通信的过程，定制化界面组建。服务端作为后台服务，界面端模拟雷达实现局部区域可视化。其中存在很多计算问题，需要改进，只实现了其中的框架，可以正常运行。

(4) 群无人艇避碰

第四个版本申请软著，实现群避碰的算法

仿真软件链接 Github: <https://github.com/NAVERON/Collisionavoid>

2. 创业公司实习 | Python

读研期间在武汉创业公司实习，实习共 3 个月。主要负责机器学习的基础学习和 edx 平台搭建，Linux 中常用简单命令的使用，使用 python 学习爬虫并爬取英文网站的文章单词处理。

3. 平时小项目 | Linux, Java, Python, 网页制作等

在 Github 中创建了一些小项目，作为平时的练习，包括使用 html 网页制作和 python 爬虫的学习使用 Java 练习多线程和异步处理方式，JavaFx 新技术的探索和应用，制作了信息搜索的小工具。现阶段学习了新的多线程方式，worker, service 等 javafx 中 Concurrency 的多线程应用，未来希望在并行处理编程方面有所突破。

最近制作的小程序: <https://github.com/NAVERON/ForNavSchool>

技能:

1. 编程基础和数学基础:

具有 Java, Python, C/C++ 基础，其中 Java 最熟练，用来构建大型项目，Python 用来科研中数据处理和机器学习方面，C/C++ 主要写了一些小项目和简单的数据结构练习；

学会了简单使用数学工具 Mathematica，了解函数编程的思想，主要用来快速绘制论文中的图形以及快速数据导入导出处理；

2. Java 软件仿真:

在已有的仿真基础之上，继续学习和完善仿真架构，学习 FXGL 游戏引擎作为底层架构使用，练习了一些小程序，了解引擎的运行原理以及仿真中的物理引擎调用，使用 Maven 作为 Java 库管理工具；

以后的研究偏向于物联网方向，结合软件硬件和互联网技术实现设备智能化。

3. 数学工具软件 Mathematica 使用:

主要解决一些高难度的数学计算问题，以及绘图调参和大量的数据处理，学习并使用函数式编程的思想；另外会简单的使用 Maple 和 Matlab，在与同学的合作中需要使用一些，但还是以 Mathematica 为主。

4. 艺术设计:

具备绘画基础，能够简单临摹、写生和素描，使用 Flash、PhotoShop、CorelDraw、GoldWave 等软件，热爱自由创作。