

王玉龙/男/28

武汉理工大学/航运学院/硕士



邮箱

naveron@163.com



手机

15364983973



项目

<https://github.com/NAVERON>

求职意向

软件开发工程师

JavaWeb, python, JavaFx

技能

JavaWeb 项目开发, JavaFx 桌面客户端开发

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

工作经验和求职意向

工作经验: 全职: 小米应用商店 Java 后台开发 2 年, 应用库后台管理相关需求的实现, 自动化测试系统的开发和优化等。

实习: 武汉创业公司实习 3 个月, 完成机器学习基本理论, Python 爬虫英文网页分离单词, 业务技术实现选型等;

求职意向: 希望从事程序系统的开发, 包含但不限于后台服务开发, 桌面程序开发, 移动应用开发和前端开发等, 立志成为一名优秀的全栈工程师。

项目实践和开发技能

开源项目+无人艇避碰算法+自动化测试系统

自动化测试系统: 开发和完善 APP 自动化测试系统, 实现对 APP 基础性能的自动化检测, 并在此基础上监控系统业务状态。

无人艇避碰算法: 集群无人艇群避碰算法及仿真验证, Python 实现机器学习避碰和效果仿真展示。

开源项目: JavaFx 避碰系统仿真实现, 雷达显示交互仿真。

教育背景和兴趣爱好

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研究生

兴趣爱好: 绘画艺术设计、游泳、旅游、爬山等运动

教育背景：

1. 交通信息工程及控制研究生 | 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，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 | 华中科技大学计算机学院(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：

1. 小米 Java 后台开发 2 年 | Java Web 开发、自动化测试系统等

(1) 自动化测试系统开发和优化

项目内容：对用户上传的 apk 进行安全性测试、兼容性测试、GPP 测试等，做到快速全面甄别一款 apk 是否能正常安装、启动和运行，且无安全隐患。整个自动化测试系统设计为调度中心，驱动整个测试任务的推进，期间涉及跨部门服务调用，设计之初需要考虑到服务可用性及业务监控预警，并支持定制化测试内容配置和各种业务场景。**技术栈：**spring boot, zookeeper, message queue

(2) 兼容性标签

兼容性标签为 APP 包含的性能信息，如闪退、启动失败等，完善管理后台对兼容性标签的导入、编辑、条件搜索功能。实现中应用了假删除、前后数据比对、Java 的 Stream 方法使用，提高更新和搜索效率。

(3) 基础需求开发

为了将违规应用统一管理，增加违法 APP 库的存储和管理，实现 APP 信息录入、审核、删除、导出等操作；修复审核历史信息无法显示的问题；增加审核界面显示同开发者所有 APP 功能等。

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应用和协助 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. 无人艇避碰仿真软件 | Java & JavaFx

(1) 基本避碰功能

本科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，发现多线程运行的问题并在后续版本中逐步优化。学习 Log4J 库作为输出调试信息、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，并实现界面组件自定义化，深入了解界面组件的事件触发机制，常用的编程工具增加 Maven、Git。

(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，运用计算机网络基础知识，验证客户端与服务端模拟通信的过程，能够按照自己的需求定制组件功能。使用 ServerSocket 实现通信监听，Swing 客户端模拟雷达扫描效果，实现局部区域可视化。实现过程中解决了坐标系转换计算、相对方位、相对速度和速度矢量的计算。

(4) 群无人艇避碰

基于前三个避碰仿真，运用 JavaFx 实现客户端界面，可供用户交互操作，生成避碰对象，并融合自主设计的避碰算法，用于仿真和验证避碰算法效果

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

4. 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，利用爬虫实现在线搜索功能。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。基于 Java 的 Concurrency 包，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。



Github 开源代码



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；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和算法场景仿真。

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，编写简单算法脚本等。

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 制作动画效果，CorelDraw、GoldWave 等软件协助完成多媒体制作，热爱自由创作。