|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 王玉龙/男  |  | | --- | | 邮箱 | | 2478327261@qq.com | | 手机 | | 13260625092 | | 领英 | | http://www.linkedin.com/in/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，修改原有的缺陷，重新设计软件结构，现在做到第4个版本，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，但是至今没有成果，今后会逐步完善避碰体系，新技术解决老问题，正在尝试使用深度学习解决动态避碰问题。 | | **学历概要**航海技术+计算机科学与技术(辅修)+研究生在读武汉理工大学+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  **现阶段**：武汉理工大学航运学院，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，做过海报和KT板，积极参与班级活动。 | |

## **教育背景：**

**1. 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**：软件编程的仿真验证，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，船舶交通流综合实验

**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，大三期间参与航行器设计大赛

**3. 计算机科学与技术 | 华中科技大学(辅修)**

**起止时间**：2014.3 – 2015.9

**主要课程**：数据结构，操作系统，编译原理等

## **项目经验：**

**1. 无人艇避碰仿真软件 | Java**

**(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，涉及到多线程，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，后来学习Log4J库，作为调试日志的工具。

**(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流畅运行，实现界面组件自定义化

**(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

**(4) 群避碰**

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平台搭建，主要是Linux中常用命令的使用，后来使用python学习爬虫并爬取英文网站的文章单词。

**3. 平时小项目 | Linux, Java, Python, Html, Javascript**

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，制作了信息搜索的小工具

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

## **技能：**

**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；

**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，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。

**数学工具软件Mathematica：**

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，但是使用还是不习惯。