






# 范荣琦

 frqrichard@gmail.com

 + 86 132-6932-4385

 <https://richardfan.herokuapp.com>

 [www.linkedin.com/in/richard-fan-8a4b71171/](https://www.linkedin.com/in/richard-fan-8a4b71171/)

 [www.github.com/Richard5678](https://www.github.com/Richard5678)

## 技能

### 适应能力



### 合作能力



### 解决问题



### 勤奋刻苦



### 时间管理



C++, C, JAVA



## 教育

### St. Andrew's College

加拿大高中

2017 - 2020

### 滑铁卢大学（计算机科学）

加拿大

2020 - 2025

## AWARDS

### The Old Boy's Medal in Mathematics

2020

毕业年级数学第一名

## 介绍

我是一名在各个层面拥抱挑战且充满好奇的计算机专业学生。在三年多的编程经历中，我能够与各方面协同工作。

- 出色的沟通能力，能够流利运用中文和英文（托福105，雅思7.5）。
- 在课外也充满学习的欲望。高中时，课外自学了三门大学级别课程。
- 是个充满动力的软件工程师，受到AlphaGo的鼓舞，旨在得到计算机科学、统计和侧重于人工智能的学位。

## 项目

### 个人网站

- 用HTML, CSS, JavaScript 和 Django 框架建造了一个网站。
- 支持中文与英文
- 通过 Django 模型运用了其自带的 SQLite 数据库。
- 使用了 React 和 Bootstrap 函式库。

### AlphaZero – 五子棋

- 软件实现了面向五子棋的人工智能Alpha Zero 版本。
- 使用 Vue.js 和Flask 的前后端组合搭建了用户界面。
- 运用了强化学习原理以蒙特卡洛树搜索来提升下一个动作的好坏。

### 机器学习

- 软件实现了基础线性模型线性回归以及逻辑回归 (Numpy, Tensorflow)。
- 训练了多种不懂架构卷积神经网络 (主要为不同版本的VGG-16)。在cifar10上达到了90+% 的正确率。
- 使用 Python软件实现了随机森林和梯度提升树。

### 建造者

- 和一个同学一起合作开发了一个卡坦岛游戏的翻版。
- 在两个人小组里，设计，开发，并且完整的测试了项目。
- 运用了面对对象程序设计原理。

### 生物鉴别器

- 编写了一个判断根据生物结构（无配重，无方向的图）来判断其名字的鉴别器。
- 使用了Used unique pointers 和 shared pointers 来使整个项目没有“new”和“delete”。
- 在整个项目中运用了全称资源获取即初始化（RAII）