

王尚民

✉ wsm1685087768@gmail.com · ☎ (+86) 186-7402-8188 · 🌐 Shamming · 📍 湖北荆州 · 🔄 更新简历

🎓 学历/奖项

南京农业大学 · 江苏南京 · 计算机科学与技术本科	2020 – 2024 (预计)
省赛一等奖 · 全国信息学奥林匹克联赛 (NOIP2018)	2018.12
省赛铜奖 · 第三届全国大学生算法设计编程挑战赛 (夏季赛)	2022.7
省赛二等奖 · 2022 年 iCAN 大学生创新创业大赛江浙赛区选拔赛	2022.11
单项奖学金 · 科技创新奖学金	2022.12
省赛一等奖 · 国赛优秀奖 · 第十四届蓝桥杯大赛软件类个人赛	2023.4, 2023.6

💻 实习/工作经历

后端实习生 · 中智信息技术开发有限公司 工程技术部	📄 材料	2022.7-2022.8
小区物业管理系统 使用 Mysql+Mybatis 进行数据库搭建, Java SpringBoot 后端框架处理后端代码逻辑, 前端使用 jsp 技术渲染页面, 同时使用了少量的 ElementUI+Vue 框架和 axios 异步请求		
计算机视觉实验室 · 南京农业大学 视觉组	📄 材料	2021.3-2023.6
机器人手抓辅助测量系统 将 RGB 摄像头嵌入手爪内部, 组合成“手眼系统”, 使用 YOLO 算法进行目标检测, 辅助精确定位手爪抓取位置。		
植物表型测量系统 使用深度学习完成对植物活体叶片彩色图的实例分割, 后续完成对植物单个叶片的表型检测工作, 例如计算叶片的长、宽、周长和面积。		
机器人自主导航系统 使用 RGB 摄像头拍摄前方道路用于全景分割, 主控采用 Jetson Nano 进行计算, 与 STM32 进行串口通信, 从而进行机器人地底盘驱动控制, 使用 ROS 进行开发。		


⚙️ 技术栈

- 编程语言: 精通 C 语言; 熟悉 C++, Java, Python, 汇编, Shell
- 后端: 熟悉, 需要对照文档开发
 - C++: Qt, OpenCV, ROSCPP
 - Java: Maven, Spring Boot, Jsp, Tomcat
 - Python: Anaconda, OpenCV, Pytorch, PyQt, FastAPI, Flask, ROSPY
 - 虚拟化技术: 了解 Docker
 - 分布式技术: 了解 Hadoop
- 前端: 熟悉 HTML, CSS, JS, 了解 Vue, jQuery, ajax, axios
- 数据库: 熟悉 MySQL(MyBatis | MyBatis Plus), 了解 Redis, 腾讯云 COS 桶
- 操作系统: 熟悉 ubuntu(amd | arm), macOS, windows 了解 CentOS
- 工具: 精通 VS Code, IDEA, Pycharm; 熟悉 git, Postman, Apifox; 了解 gcc, cmake

☰ 项目介绍

小区物业管理系统	📄 站点 · 🌐 仓库	2023.7
将学校原来的, 基于图片的数学刷题平台, 迁移到基于 $LaTeX$ 公式渲染的方案		
<ul style="list-style-type: none">• 前端选用 Quasar 一键包, 包含 Vite, Vue3, vue-router, TypeScript, Pinia, Axios; 其他方面, 使用阿里云的 TableStore 服务储存迁移中的数据, Katex 用于处理数学公式的渲染• 后端使用了 Vercel 的无服务函数来处理正在迁移的题目数据, 以及新增公式的权限管理• 开发过程中, 用 Node 搭建了临时开发后端, Koa 处理 HTTP 请求, SQLite 作为开发用数据库		
RSA Web Chat	📄 站点 · 🌐 仓库	2023.6
用于端到端加密通信的 Web 网页, 你可以用它安全地传递隐私数据, 例如账户密码		

- 使用 RSA 作为握手的加密算法; 下一版将模仿 TLS, 将 RSA 升级为 AES 以提高效率
- 用户交换散列值, 再找中转服务器获取公钥并校验, 提升了用户体验: 不用直接交换很长的公钥
- 前端选用 Vue 3; Socket.io-Client 加速 WebSocket 开发; Tailwind CSS 作为 CSS 框架
- 后端选用 Node.js, 使用 Socket.io 实现身份验证和信息推送等核心功能, 使用了 Node 自带的 crypto 库用于加解密, 以及 https 库用于建立安全连接 (开发环境下为 http)

德州扑克  博客

2023.3

多人在线 Web 游戏, 省去了洗牌发牌结算的烦恼, 代价是不能摆弄手边的筹码了:(

- 游戏逻辑代码能处理复杂的游戏状况 (例如多玩家 all in 后的彩池分配)
- 前端选用 Vue.js 3, 使用 Axios 网络请求库, 使用 WebSocket 实现信息推送, 设计了漂亮的翻牌动画
- 后端选用 Node.js, 采用 Express 框架, 辅以 cookie-parser 用于管理玩家信息

How browsers work  原文

2023.3

众多翻译项目之一, 解释 Web 浏览器的工作原理

- 个人博客版本使用原生 HTML 和 CSS, 由 Blogger 提供托管服务
- 在个人网站上有中英对照副本, 使用 Docusaurus 原生 i18n

football1922  博客

2022.12

一个支持 10 人同时在线的局域网 2D 足球游戏, 不依赖于游戏引擎

- 客户端使用原生 Java, 使用 Java Swing 构建游戏 GUI
- 服务端使用 C 语言, 使用了大量系统调用, 部署在 CentOS 上
- 使用 math 库实现 2D 游戏模型的步进计算和碰撞检测, 使用 pthread 库实现多线程 Game Server
- 使用无状态字节协议模仿 HTTP 通信, 使用定时 SIGALRM 中断处理实现模型步进
- 参与交互设计、架构设计、双端编码、测试部署和文档编写

♡ 个人总结

- 具有良好的沟通和协调能力, 善于执行并拥有团队合作精神, 可以承受高强度工作
- 学习能力强, 善于应变, 能够快速适应新环境
- 知恩图报, 乐于助人, 活跃于 MDN 等开源社区, 帮助翻译技术文档
- 熟悉使用 Excel、Keynote 等办公软件, 擅长使用 L^AT_EX 编写文档, 并对文件管理非常熟悉

i 其他

- 博客 (旧版): blog.darxs.cn
- 个人网站/博客/作品集: darxs.com.cn, 托管在 Netlify 上
- LeetCode: [dar-xs](https://leetcode.com/darxs)
- 语言: 英语 - 熟练 (CET6 523)