

闫胜东

求职意向: Java 研发工程师

性别: 男 年龄: 23 岁 电话: 13041021896 邮箱: yanshengdong@bupt.edu.cn

个人网站: dongdongyan.com GitHub: github.com/ShengdongYan 微信: Y15039313652

教育背景

2018.09 - 2019.12 英国伯明翰大学 (硕士) 计算机专业

主修课程: 计算机科学, 操作系统, 数据结构与算法, 数据库, 软件工程, 机器学习, 人工智能

2014.09 - 2018.06 北京邮电大学 (本科) 电信工程及管理专业

主修课程: 大学计算机基础, C 语言程序设计, 互联网协议, 互联网应用, 通信工程, 高级网络编程

实习/工作经历

2019.04-2019.05

英国伯明翰大学

JavaWeb 编程练习

项目名称: 说走就走旅行网

项目简介: 这是一个个人的 JavaWeb 编程练习项目, 通过 jQuery+Ajax+Servlet+Mybatis+Redis 实现了该类网站应该具备的绝大部分功能, 包括验证登陆, 关键词查询, 限时订购, 收藏等功能。

项目总结: 这个项目对我来说是从理论到实践的过程, 虽然之前已经学习过了 JavaWeb 相关的知识, 但是在实践的过程中会不断出现新的问题, 所以我也在不断的针对具体的需求去扩充自己的知识。比如 1. 应用 Session 的相关知识解决登陆验证问题, 2. 应用了 Redis 缓存数据提高用户体验, 3. Ajax 异步数据传输等, 从这个项目我对于相关知识的认识和理解更加的深刻和具体了。

2019.02-2019.03

英国伯明翰大学

Java Project

项目名称: 蛇蛇争霸游戏对战平台

项目简介: 这是一个校内 Java 小组项目, 主要应用了 TCP/UDP 网络编程+网络数据收发+DES 加密+JavaFX+Git 等相关知识, 实现了团队开发游戏平台的登陆注册, 聊天室, 游戏邀请, 多人在线游戏, AI 人机对战等功能。

项目总结: 这个项目中, 我主要负责整个游戏部分的开发和聊天室的开发, 遇到的难点除了实现游戏的开发, 还有对于网络编程知识的具体实现等。在项目中, 1. 我基于 UDP 协议实现了多人游戏对战, 2. 基于 TCP 协议实现了聊天室, 3. 使用了一个单独的线程在画板上不断更新数据来实现游戏的动态, 4. 使用 JSON 通信网络数据, 5. 使用非对称加密模式加密了被广播的网络地址。从这个项目中我也真正的享受到了团队协作开发的乐趣, 对于 Git 的使用有了非常大的进步。

技能

1. 掌握计算机网络、数据结构、算法、操作系统等课内基础知识
2. 掌握 Java SE 开发知识, 包括: 语言基础, JVM 相关知识, 并发相关知识等
3. 掌握 Java EE 开发知识, 包括: Java Web 基础知识, Spring, Spring MVC, Spring Boot, 以及框架整合等知识
4. 掌握 Linux 相关基础知识
5. 掌握 MySQL 基础知识与常用优化知识
6. 掌握 Maven 开发相关知识
7. 了解 Redis 开发相关知识
8. 了解一些 AI 及机器学习相关知识

自我评价

生活中, 常常会思考一些场景的实现原理, 也乐于自己动手实践, 常常因为沉浸于 debug 而忘记时间, 总能因为实现了理想的功能而获得很大的成就感, 让我可以一直保持对代码的热情。很喜欢在个人网站上总结学习笔记, 创造自己的一片天地。之后的日子里, 我会不忘初心, 热爱技术, 享受生活, 继续前行。感谢您的阅读, 希望有机会与您共事!