

HELLO ! This Is Zhi-Tai



梁之泰

穩定交付

問題排查能力

系統思維

適應高壓變動

重視溝通

“重視把事情做好，也樂於接觸新任務與不同挑戰，遇到變動時會先理解流程，再調整做法配合團隊。”



仁大資訊股份有限公司 | Linux維護工程師

文藻外語大學 | 數位內容應用與管理系 大學畢業

台中市北屯區 | 1~2年工作經歷 | 希望職稱：C# 開發、即時系統、系統架構、狀態管理、遊戲原型開發

目前從事 Linux 系統維護與專案支援工作，負責伺服器環境管理、例行更新與異常排查，協助既有系統在變動下維持穩定運作。

過去參與並交付 20+ 件 PHP / Laravel 商用 Web 專案或既有系統延伸，負責後台功能實作、程式碼維護與問題排查。

同時持續進行個人專案遊戲/工具等開發。

個人資料	男、25歲、免役
就業狀態	在職中
主要手機	0901-078-620
E-mail	jsrad112233@gmail.com
通訊地址	台中市北屯區興安路***
英文姓名	LIANG ZHI-TAI
聯絡電話	(04)2233-6338
聯絡方式	0901078620
駕駛執照	普通重型機車駕照
交通工具	普通重型機車

求職條件

希望性質	全職工作、實習工作
上班時段	日班、可配合輪班
可上班日	錄取後一個月可上班
希望待遇	面議
希望地點	台北市、台中市
遠端工作	對遠端工作有意願

希望職稱	C# 開發、即時系統、系統架構、狀態管理、遊戲原型開發
希望職類	網頁設計師、後端工程師、全端工程師、軟體工程師、遊戲工程師

希望產業 多媒體傳播相關業、電腦軟體服務業、電腦系統整合服務業

工作內容 期望從事以程式設計為核心的工作，內容包含系統功能開發、邏輯實作與問題排查，能在既有架構下進行功能擴充與優化。

希望接觸具一定複雜度或即時性需求的系統，參與狀態管理、流程控制或資料一致性相關工作，並在需求變動中維持系統穩定與可維護性。

專長

基礎語言與框架

核心程式能力

- C#（物件導向、狀態管理、模組化設計）
- PHP / Laravel（商用專案實務）
- 即時系統邏輯實作（狀態同步、判定流程）

Web 與後端開發

- RESTful API 設計與串接（JSON / AJAX）
- 後台系統與商業流程實作
- 既有系統功能擴充與維護

資料與工具

- SQL Server / MSSQL
- Entity Framework、LINQ
- Git / GitHub 版本控管

系統與環境

- Linux（Ubuntu）系統維護與基本部署
- Apache 環境設定
- Nginx（基礎設定與反向代理概念）

#C# #ASP #jQuery #Git #AJAX #XML #CSS #WinForm #Linux

維修經驗

視覺與設計輔助能力

- 基礎平面與介面設計能力，可支援專案前期視覺規劃
- 熟悉將需求轉為簡單視覺稿，協助溝通與實作

設計與影像工具

- Adobe Photoshop、Illustrator（基礎圖像處理與版面調整）
- Clip Studio Paint（數位繪圖）
- Premiere Pro（基礎影音剪輯）
- Canva、Affinity Designer（快速視覺素材製作）

#Illustrator #Premiere #Canva #After Effects #多媒體影像處理 #設計表現能力 #廣告設計概念 #視覺設計相關知識 #電腦排版設計 #各式封面設計

工作經驗

總年資 1~2年工作經歷



Linux維護工程師
仁大資訊股份有限公司（電腦系統整合服務業 500人以上）
系統工程師 | 新北市五股區

2025/5~仍在職

維運企業客戶之 Linux 主機（含 Red Hat、SUSE），處理日常版本更新、服務監控與故障排查。
負責伺服器 Log 分析、權限設定、流程檢查與例行巡檢。
進行硬體與系統層級的基礎檢測，並協助服務重啟、異常排除、systemctl / journalctl 問題追蹤。
撰寫 SOP、改善流程、回報異常狀況，維持客戶端環境穩定度。

- 與專案團隊合作處理突發性事件，包含服務異常、權限問題、網路設定等。

#Linux #Vmware #Shell #UNIX #資訊設備環境設定



網頁工程師
恆源機電科技有限公司（其它軟體及網路相關業 1~30人）
全端工程師 | 台中市北屯區

2024/12~2025/4
5個月

網頁工程師（PHP / Laravel）

- 參與 20+ 件商用 Web 專案 的開發與維護，專案類型以 電商、虛擬商品交易平台 為主。
- 參與後台功能實作（商品、訂單、會員、權限），以既有資料結構與流程為基礎進行功能延伸，確保新增功能不影響既有營運。
- 長期處理 需求反覆變動、規格不完整 的情境，需自行釐清影響範圍並回饋可行方案，而非單純照單實作。
- 負責既有程式碼維護與問題排查，包含邏輯錯誤、資料不一致或額外功能開發等實題。

#Linux #JavaScript #ReactJS #PHP #Git #Shell



網頁編輯
上捷廣告有限公司（廣告行銷公關業 1~30人）
網站行銷企劃 | 台中市西區

2022/8~2023/12
1年5個月

網頁編輯／內容營運

- 負責公司網站與社群平台內容更新，涵蓋 長文專題、活動頁面與 Banner 視覺製作，支援行銷與品牌曝光需求。
- 實際撰寫並上線 多篇長文專題內容，單篇文章平均流量約 4,000~15,000，作為活動與產品宣傳主力素材。
- 依行銷規劃製作 Banner 與視覺素材，搭配網站首頁與活動頁更新，提升內容點擊率與曝光。
- 協助監測網站與社群成效指標（如 流量、點擊率、互動數），定期回報 KPI 表現，作為後續內容調整依據。
- 與行銷及企劃人員合作，依成效數據調整內容方向，而非僅執行上稿。

SEO

配合行銷方向進行基礎 SEO 設定，包含標題、描述與內容結構調整。
依實際成效觀察流量與搜尋表現，作為後續內容調整參考。

#WIX #WORDPRESS #SEO #Google Analytics #Illustrator #HTML

學歷

文藻外語大學

2019/9~2022/6

數位內容應用與管理系 | 大學畢業

國立東勢高工

2016/9~2018/6

家具設計科 | 高職畢業

專案成就

商用電商系統

2024/10~2024/12

一套具備會員、商品瀏覽、購物車與後台管理功能的咖啡電商系統，模擬實際營運流程，而非單純功能展示。在專案中主要負責 **會員與訂單相關功能**，包含註冊、登入、訂單查詢與後台管理操作，資料結構以實際使用流程為基準設計。前台頁面透過 AJAX 處理資料載入，避免頁面重整影響操作體驗。後台部分著重於 **商品、訂單與會員資料的管理流程**，確保資料一致性，避免前後台狀態不同步。實作過程中也遇到資料查詢效能與列表顯示問題，透過分頁與查詢調整降低頁面載入時間。此專案作為完整電商流程的實作練習，讓我實際處理從前台操作到後台管理的資料流，而不只是單點功能開發。

[前往查看 >](#)

Project Genesis — 2D 生存射擊原型 (Godot / C#)

2026/2~仍在進行

一個 2D 即時生存射擊原型，重點在於將戰鬥、生成與狀態判定的邏輯以 **集中式裁決架構**實作，避免在高頻狀態下出現常見的判定錯亂與行為不一致。

在專案中將狀態與行為嚴格分離，前端輸入、後台狀態與全域系統責權清楚定義，依照「請求→裁決→執行」模式處理每一次傷害與行為判定。這樣的架構避免單一巨型物件負責所有事情，使系統更具可維護性與可擴充性。

專案架構設計使得新增敵人類型、武器或數值調整時，舊邏輯不需大幅修改，並且能持續透過集中裁決系統追蹤戰鬥事件與除錯行為。

[前往查看 >](#)

搖桿巨集工具 | WinForms / C#

2024/8~2024/10

基於 XInput 的搖桿巨集工具，將遊戲控制器的輸入即時轉換為可自訂的鍵盤操作，實際用於平面設計軟體的快捷操作，而非遊戲用途。

專案中主要處理 **即時輸入事件的接收與轉換**，包含搖桿按鍵與 D-Pad 的映射設定，並支援不同快捷鍵配置的即時切換。為避免硬體輸入非同步造成延遲或錯誤觸發，採用事件驅動方式處理輸入訊號，確保模擬鍵盤輸出的穩定性。

- 工具以 WinForms 製作設定介面，讓使用者能直接調整按鍵綁定與巨集配置，並針對不同應用情境切換設定。實測支援多款 XInput 相容控制器，在不同裝置下維持一致行為。

SaveLog App | 個人紀錄與日誌管理系統 (Web / PWA)

2024/6~仍在進行

一個可用於日常事件、工作與資料追蹤的日誌管理系統，支援分類、標籤與關鍵字搜尋等機能，使使用者能根據不同需求快速找到並整理資料。專案除基本 CRUD 外，重點在於建立易於擴充且可維護的資料結構與使用流程，提升長期使用體驗。

此系統提供分類與標籤管理、動態搜尋、篩選與排序等操作，讓使用者能依事件屬性快速整理與檢索訊息。架構上採用可組合的資料模型，使日後新增資料欄位、搜尋條件或同步機制時不必重構既有邏輯。

[前往查看 >](#)

格鬥遊戲輸入練習器 | 個人專案 (JavaScript / Web)

2025/9-2025/9

開發一款用於格鬥遊戲操作練習的輸入分析與判定工具，聚焦於即時輸入紀錄、判定結果顯示與成功率統計等核心機制，而非遊戲本身內容。專案處理多種輸入裝置（鍵盤、Gamepad）及 SOCD 規則，使不同輸入來源在練習模式下保持一致行為。

在判定邏輯中實作了時間限制、精確比對與容錯比對（例如支援 Hitbox 按法的連招判定），並在 UI 上展示最近輸入序列、成功/失敗次數與成功率，讓使用者能夠回顧操作過程與失誤點。反應模式則提供隨機招式題目與倒數計時，強化操作練習節奏。

此工具的設計著重於將**高強度輸入狀態轉化為可讀取、可判定、可視覺化的資料流程**，並支持不同控制器與鍵盤操作的一致性處理而非單一裝置依賴。

[前往查看 >](#)

INAKE | Unity 小型獨立遊戲 (已上架)

2024/5-2024/5

使用 Unity 開發並完成一款小型遊戲作品，包含完整遊戲流程、操作機制與關卡體驗，並實際上架至 itch.io 提供公開遊玩。專案從原型到完成版本皆自行實作，處理遊戲邏輯、互動流程與基本操作回饋。
此專案作為早期完整遊戲作品。

[前往查看 >](#)

資策會專業技能進修成果

在資策會為期半年的專業進修課程中，我系統性地學習了多項軟體開發技能，從資料庫設計到全端開發，涵蓋了理論與實作，以下為學習重點與成果：

資料庫管理與 SQL 操作

- **學習內容：**深入掌握 **SQL 語法**，包括資料庫設計、查詢語句（SELECT、JOIN、子查詢等）、資料操作（INSERT、UPDATE、DELETE）。
- 熟悉資料庫規範化（Normalization）與索引、視圖應用等。
- **應用成果：**使用 **SQL Server** 完成資料表建置與資料操作，並針對業務邏輯需求設計高效查詢與報表。

前端開發技能

- **學習內容：**掌握 **HTML** 與 **CSS** 基礎，結合 **JavaScript** 進行互動式頁面開發。
- 使用 **jQuery** 提升開發效率，並整合 **Bootstrap** 打造響應式設計。
- 熟悉第三方庫如 **Chart.js**（數據視覺化）與 **Vue.js**（MVC視圖層）應用。
- **應用成果：**開發具備視覺化效果的網頁範例，包括動態數據圖表與響應式網頁等。

後端開發技能

- **學習內容：**深入學習 **C#** 語言，包括物件導向設計、事件驅動程式開發與非同步程式設計。
- 熟悉 **ASP.NET Framework** 與 **ASP.NET Core MVC**，專注於網站後端邏輯與功能模組實現。
- 使用 **ADO.NET** 與 **Entity Framework (EF)** 進行資料庫存取與模型設計。
- **應用成果：**開發具備會員管理、產品瀏覽與訂單處理等功能的動態網站，整合前後端以實現完整流程。

MVC 架構與 API 開發

- **學習內容：**深入學習 **ASP.NET MVC** 架構，包括 Controller、View 與 Model 的設計模式。
- 學習設計與實現 **RESTful API**，包括路由規劃、狀態碼設置與 JSON 資料傳遞。
- **應用成果：**實現多層架構的網站專案，並開發供前端調用的 API，提升前後端分離的協作效能。

Windows 應用程式與 XAML

- **學習內容：**使用 **WPF (Windows Presentation Foundation)** 進行桌面應用開發，熟悉 **XAML** 界面設計語法與事件處理邏輯。
- 掌握資料綁定、MVVM 模式與控制項自訂化技術。
- **應用成果：**開發具備圖形化介面的工具程式（如搖桿快捷鍵設定器），結合 XAML 提升使用者體驗。

數據分析與視覺化

- **學習內容：**學習 **Power BI** 的數據處理與視覺化技能，包括資料清理、關係設定與儀表板製作。
- 使用數據視覺化技術展示關鍵業務指標（KPI）。
- **應用成果：**製作動態報表，實現銷售與會員行為分析，提供決策支持範例。

綜合成果

- **技術整合：**在多次專案實作中，實現前後端整合、API 開發與數據分析功能，強化軟體全端開發能力。
- **工作方式：**學會以模組化與架構化的方式進行開發，並熟悉業界常用工具與框架。

其餘內容可至個人Notion查看：

[前往查看 >](#)

證照

平面／網頁／多媒體相關證照

Adobe Illustrator、Adobe Photoshop、Adobe InDesign

其他證照

丙級【視覺傳達設計】

視覺傳達的基礎設計能力，包含排版設計、字體選擇、色彩運用及圖形創作等核心技能。持有此證照表示具備基本的設計理論知識和實務能力，能夠運用創意思維將訊息有效地傳達給目標受眾。

乙級【印前製程】

著重於印刷前的各項製作流程，包括文件準備、版面檢查、色彩校正和排版確認等技能。持有此證照表示熟悉印前製作的全過程，具備確保印刷品質和減少製作錯誤的能力，能夠獨立完成印前製程的各項工作。