

☎ 教育经历

中国石油大学(华东) 211 双一流 计算机科学与技术 本科

2021.09 - 至 今

- 学习情况: 前五学期排名:16.36%(18/110), 平均学分绩:87.83
- 相关课程:程序设计C/C++(100),程序设计Java(100),移动互联网实践(98),程序设计实习(97),数据结构与 算法(95),数据库课程设计(95),机器学习(93),编译原理(92),计算机图形学(91),大学英语(4学期均90+)。
- 个人荣誉:综合优秀奖学金*2,校优秀学生*2,校优秀团员,中共党员

中国高校计算机大赛-网络技术挑战赛(SDN监控平台) 省二等奖

• 英语成绩: CET-4: 558, CET-6: 559

ア 竞赛情况

"中国软件杯"大学生程序设计竞赛(A04龙源风电功率预测系统开发)**国家三等奖** 团队负责人 2023.07 全国大学生数学建模竞赛(B题海域测深) 省一等奖 建模兼代码 2023.10

2023.06

▶ 项目经历

云龙风电-风电实时预测系统

2023.03 - 2023.06

时序预测神经网络、可视化实时预测 https://github.com/TochusC/windpower-forecast-system 竞赛项目 使用TCN+LSTM+MLP多层复合神经网络预测风机发电功率,利用TCN+LSTM处理历史数据,MLP综合历史数 据向量和天气预报来预测风机发电功率,准确率排东部赛区第三名并获得国家三等奖。项目使用前后端分离方 式,搭建了实时预测网站系统,神经网络使用PaddlePaddle深度学习框架搭建,项目由自己独立完成。

通慧智教-AI赋能的智能教学辅助平台

自然语言交互、Unity VR开发 竞赛项目 https://github.com/TochusC/ai-assistant-teaching-website 通过Unity引擎和虚拟人技术实现AI虚拟助理,使用Prompt工程扩展语言模型的应用场景,将用户的自然语言输 入,转换为网站、虚拟人的操纵指令;让用户可以通过语音或文字方式操控网页、进行路由跳转、后端数据调 取总结等业务逻辑,同时提供了通过SteamVR套件开发的UnityVR桌面程序,项目由自己独立完成。

Pybicc类C语言编译器

2024.03 - 2024.04

图形化界面的C编译器与汇编语言解释器

https://github.com/TochusC/pybicc

通过Python实现的类C语言编译器,能够将C语言代码编译为Intel 80x86汇编指令,编译器通过词法分析、语法 分析、语义分析生成汇编代码,并配有汇编语言解释器,按字节模拟存取数据,并解释执行汇编指令实时得出运 算结果。同时提供图形化界面,支持显示中间编译结果,项目由自己独立完成。

Ource操作系统

2022.10 - 2022.10

32位Intel i486操作系统

https://github.com/TochusC/ource

参考自川合秀实编著,周自恒翻译的30天自制操作系统中的OSASK系统编写,使用C与汇编语言实现,运行 在QEMU模拟器上,系统具有图形化交互界面,通过时间片轮转进行任务调度,使用空闲分区链表进行内存管 理。项目由自己独立完成。

基于AlexNet的医疗眼疾识别

2023.11 - 2024.01

医疗影像识别、深度学习神经网络

参考经典的AlexNet卷积神经网络,使用PaddlePaddle深度学习框架搭建,并应用在了百度大脑和中山大学中 山眼科中心提供的眼疾识别数据集iChallenge-PM上,使用Momentum优化算法,模型识别准确度达到93%,模 型的搭建、训练、测试均由自己独立完成。

AtomSounds氛围乐编辑器

2023.11 - 2024.01

安卓应用开发、客户端-服务器通信架构

暂未上传

使用Android Studio开发的安卓应用程序,程序支持用户通过拖拽原子声音元素自定制环境氛围乐。程序采 用CS的通信架构:使用自己的笔记本进行内网穿透作为服务器,通过HTTP协议与移动安卓客户端通信,实现 数据的存储、共享、更新,项目由自己独立完成。

♥ 专业技能

- 熟练使用Git、Docker等开发工具,项目能力及开发能力较强;系统学习了GAMES101(图形学)和深度学习。
- 熟练掌握Unity(VR)开发, Blender三维建模, Android Studio安卓开发, PyQT桌面程序开发等技术,
- 部分其他项目已上传至GitHub仓库,同时相关介绍视频也已上传至BiliBili:https://space.bilibili.com/10478211

i 其他

- 老师您好! 感谢您拨冗阅读我的简历, 我的未来规划并不以就业、考公为首要目的, 同时也对科研、读博并无排 斥; 但我目前仍为学术空白, 本科期间也并没有寻找导师、进组学习等, 希望老师海涵我在科研背景上的不足。
- 前五个学期里我并没有很明确的目标性,我出于纯粹的兴趣爱好和一部分的就业目的学习了Unity开发、VR开发,三维建模、图形学技术,并参加了若干个限时游戏开发竞赛(GameJam)。
- 在学生工作上,我参与了学校双创部门,协助了多项创新创业赛事的举办,帮助布置赛场、管理人员、制定规则等,但更多的还有一些端茶倒水的琐碎小事。

在社团活动中,我积极参加了机器人社团,并学习掌握了Arduino等单片机开发技能,在其中我使用Wifiduino独立搭建拼装了一个可用手机操控的智能车,并代表社团进行了外出展览。

在体育锻炼方面,我加入了学校的定向越野队,随队进行每日训练,并参加定向越野比赛取得名次;此外还 有很多活动和经历,它们可能并没有很大的意义和作用,但对于每一件事情我都尽力做到了最好。

• 最后请允许我再次感谢老师您阅读至此,我深知自己与其他拥有学术论文,竞赛金牌的同学们相比,并没有很强的竞争力;但"知不足而后进,量山远而力行",倘若我幸能加入老师的课题组,我将有着全力以赴,与其他同学们齐头并进的**信心与决心**。