☎ 教育经历

- **学习情况**: 学业成绩排名: 13.45%(16/120), 平均学分绩: 88.25, 绩点: 3.82/5
- 相关课程:程序设计C/C++(100),程序设计Java(100),编译原理课程设计(99),移动互联网实践(98),计算机 操作系统(97),程序设计实习(97),数据结构与算法(95),信息安全(95),数据库课程设计(95),大学英语(94,98)
- 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
- 认证成绩: CET-4: 558, CET-6: 559, 第34次CCF计算机软件能力认证(CSP34): 250(9.22%)

党 竞赛情况

中国大学生计算机设计大赛(软件应用与开发赛道-信息管理系统类) 国家一等奖 主力队员 2024.07 "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 美国大学生数学建模竞赛(MCM Problem B:搜索潜水艇) Honorable Mention 2024.02 全国大学生数学建模竞赛CUMCM(B题:多波束测线问题) 省级赛一等奖 建模兼代码 2023.10 中国高校计算机大赛(C4)-网络技术挑战赛(A-创意赛道) 华东赛区一等奖 目前国家总决赛阶段 2024.06 中国高校计算机大赛(C4)-网络技术挑战赛(B-攻关赛道-EP1-SDN赛项) 华东赛区二等奖 2023.06 2023大运河城市定向巡回赛-江苏盱眙(定向越野-省部级体育赛事) 位次:87 随校越野队参赛 2023.05

少 项目经历

风电实时预测系统 2023.03 - 2023.06

时序预测神经网络、Vue3 + Diango 竞赛项目 https://github.com/TochusC/windpower-forecast-system 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提取历史数据特征,MLP综合历 史数据特征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国家三等奖。项目由自己独立完成。

自然语言交互式网站 2024.03 - 2024.06

Unity、虚拟人(TTS、STT、口型匹配)、VR开发 https://github.com/TochusC/ai-assistant-teaching-website 通过Unity实现虚拟助理,利用Prompt将LLM改造为Agent,将自然语言转换为对网站、虚拟人的操纵指令;使 用户通过语音或文本方式操控网页;提供SteamVR SDK开发的VR端及微信小程序端,国家一等奖,独立开发。

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、PyQt6 满分课设(99) https://github.com/TochusC/pybicc 通过Python实现的C语言编译器,将C语言代码编译为Intel语法汇编指令,并额外编写汇编语言解释器,以支持 实时显示指令运行结果;同时提供图形化界面,支持显示词语法分析中间结果,项目由自己独立完成。

Ource操作系统 2024.04 - 2024.06

32位分时操作系统、Intel语法汇编 满分课设(100) https://github.com/TochusC/ource 参考Haribote系统编写,由C与汇编语言实现,通过多级优先队列调度算法进行任务调度、采用时间片轮转方式 分配处理器资源,使用分段存储管理进行内存管理、使用FAT12文件系统进行文件管理。项目由自己独立完成。

光滑粒子流体动力学(SPH)、计算机图形学、OpenGL、CUDA 2024.06 - 2024.07 基于位置的流体模拟 在Cpp中使用OpenGL和CUDA复现经典论文Miles Macklin and Matthias Müller. 2013. 《Position based fluids》。利用fluids v3作为工程框架实现光滑粒子流体动力学下基于位置的流体模拟(PBF)。独立完成

基于ROS2通信的YOLO目标检测

2024.05 - 2024.06

Robot Operating System (ROS), Windows SubSystem for Linux, YOLOv8 https://github.com/TochusC/ource 使用WSL作为开发环境,利用ROS发布者节点模拟机器人中的摄像头节点,循环发送图像;接收者节点接收发 布者节点发送的图片,随后使用YOLOv8对图片进行检测,并将检测结果可视化展示。项目由自己独立完成。

AtomSounds氛围乐编辑器安卓(Java、Kotlin)开发、CS通信、内网穿透、课设项目(98) 2023.11 - 2024.01 使用Android Studio开发,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通信架构:使用笔 记本进行内网穿透作为服务器,通过HTTP协议与移动端通信,实现数据更新,项目由自己独立完成。

🗱 更多项目

• 大部分项目以MIT协议开源至GitHub仓库,累计获得32个Star和4次Fork;同时部分其他项目、独立制作的游 戏介绍视频已上传至BiliBili: space.bilibili.com/10478211; 目前视频总播放量13200+, 点赞数2600+

i 其他

- 老师您好,感谢您拨冗阅读我的简历;我的未来规划是想**踏入科研事业,进一步深造学习**;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,三维建模及渲染、GAMES101图形学,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,拥有自己的工位,每周值班,协助了多项创新创业赛事的举办; 在体育锻炼方面,我加入了学校定向越野队,进行体能训练,最终参加巡回赛取得名次;

在社团活动上,我参加了机器人社团,自学单片机开发技能,并使用Arduino搭建了一台可由Wifi操控的智能车,代表社团外出展览;

此外还有很多其他活动和经历,它们可能没有很大的意义与价值,但对于每一件事我都尽力做到了最好。

- 我认为自己有着较强的内驱力,但与其他同学相比,我在大三上学期才明确了保研目标,这导致我在前四学期忽视了学分绩,没有努力去"拿分",成绩排名很不理想;但对于每一门课程,我都尽量去学习掌握了相关知识;我认为自己拥有较强的设计和表达能力,喜欢通过编程进行自由创造的感觉。
- 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",我有着全力以赴,未来在科研领域取得优异成绩的信心与决心。