Jin Xu ■ xenoamess@gmail.com • (+86)188-96-515-101 • 912890489

# ☎ 教育背景

**苏州大学**, 苏州 在读本科生 软件工程 预计 2019 年 7 月毕业

### ₩ 求职意向

算法工程师, 软件工程师

### ☆ IT 技能

- 语言: Java == C++ > Python 3 > js
- 平台: Ubuntu, Windows
- 擅长: 熟悉数据结构, 字符串, 贪心, 博弈等算法 (竞赛算法)。熟悉大多数基本数据结构, 喜爱哈希。
- 技能:熟悉多线程程序。熟悉 socket 编程。略懂爬虫。略懂会用 git 的各种基本操作。会使用 Photoshop。英语 6 级 506 分。

### ♡ 获奖情况

银奖, The ACM-ICPC Asia Regional Contest China-Final 2016	2016年12月11日
银奖, The ACM-ICPC Asia Regional Contest Xi'an Site 2017	2017年10月29日
排名前 0.25%, ccf 计算机软件能力认证	2017年12月4日
铜奖, The ACM-ICPC Asia Regional Contest Qingdao Site 2016	2016年11月13日
铜奖, The ACM-ICPC Asia Regional Contest Nanning Site 2017	2017年11月26日
铜奖, 2016 中国大学生程序设计竞赛 (合肥)	2016年10月
二等奖,2016 江苏省大学生程序设计大赛	2016年5月8日
三等奖, 2017 江苏省大学生程序设计大赛	2017年5月14日

# 🐸 项目经历

# LZHRA:基于 LZ77 的原创改进压缩算法 LZHA 与 Range Encoding 算法 的文件压缩工具 C++ 个人项目

- LZ77 的滑窗对于重复长度大于滑窗长度的文件的压缩无能为力,所以如果重复的文本比滑窗大小还大,那么很可能无法选中最优解。滑窗可能限制了对全局的观察,而局限在滑窗内的文本段,因此通过修改算法取消了滑窗。
- 结果是我的压缩算法 LZHA(Lempel-Ziv Demultiplication Hashing Algorithm) 的算法复杂度是 n\*log(n)\*log(n),n 为文件长度,运行需要内存为待压缩文件的 16 倍以上(因为要打破滑窗整体比较,所以不能像大部分 LZ77 的实现一样内存中只保留滑窗内数据),而对于常见的数据集,压缩比也不够理想(用网上采集的 html 做数据,基本上压缩率在 30%-50% 左右)。
- 可以说是一个比较失败的尝试。

• https://github.com/XenoAmess/LZHRA

### EXsimple:web 服务器

Python3, HTTP, HTML, js 个人项目

- 实现了 GET, HEAD, POST, OPTIONS 等报头的响应
- 具有良好的可扩展性。
- 虽然提供的默认服务是公共网盘,但是实际上并不是动态网页,而是 http web 服务器。
- 按照默认设置,可以在几秒内迅速搭建一个公共文件服务器,可上传(多文件同时上传),可下载
- 为了便携性强行把所有内容交由一个 python 文件处理。缺点是不利于维护,优点是会比较方便使用 nuitka 进行优化。
- Living Demo: http://dailypaste.com
- https://github.com/XenoAmess/EXsimple

#### 喵排版:印刷用图片排版器

Java, Photoshop 批处理 个人商业项目

- 实现了根据用户输入的 xls 表格,从硬盘加载图像并进行相应处理,最终按照输入格式拼接成指定大小的可用于印刷的版图。
- 成功达成了用户(某小型印刷厂)的需求。

### for name of blood:基于 Java swing 的 2D moba 游戏模型

Java 个人项目

- 目前有 3000 余行代码,实现了网络多人 2d moba 游戏中的一些基本内容。
- 因为突然发现 steam 上的 Battlerite 在各方面皆更优,而 Battlerite 的销量却并不怎么好,所以终止了开发。

## i其他

- GitHub: https://github.com/XenoAmess
- 语言: 英文-熟练读写, 可进行简单日常对话