



# 周海鹏

预备党员

18851893975

浙江·杭州

516875454@qq.com

南京航空航天大学

github.com/YXalix

## 教育背景

2022.09-2025.04

南京航空航天大学 | 计算机科学与技术专业 | 硕士

本校保研至原专业, 主要研究方向为动态联盟博弈, 考虑在无线传输的物理层安全场景下, 引入第三方智能反射服务提供方后, 研究合法用户、窃听者、第三方智能反射面之间的动态联盟关系。目前已有一篇 CCF-C 论文, 一篇 TWC 期刊在投;

2018.09-2022.06

南京航空航天大学 | 计算机科学与技术专业 | 本科

主修平均绩点 4/5, 保研排名前 10%, 具有良好的计算机基础知识; 有基于 Futtter 的全栈开发经验;

## 专业技能

- 熟悉 Rust 开发, 熟悉所有权, trait 机制等;
- 熟悉 C++11, Python 开发, 熟练使用 STL, 了解 C++11 特性;
- 熟悉操作系统的基本原理, 包括进程管理, 内存管理, 内核锁, 文件系统, IPC 机制等;
- 熟悉 UNIX/Linux 环境, 熟悉常用命令, 了解 strace 等工具的使用;
- 了解 Git, Cmake, Makefile, GDB 等常用工具的使用;

## 实习经历

2024.06-至今

华为 | 2012 欧拉庞加莱实验室 | 操作系统开发

实习期间在欧拉内存虚拟化部门, 完成 EulerOS kernel memory alloc/free tracer modules 编写, 以及对应 ARM 下的 AT 脚本编写; 实现内存 NUMA 的 pre-offline 特性支持; 技术栈 C, Python;

2021.07-2021.09

腾讯 | IEG 魔方工作室 | 游戏客户端开发

实习期间独立设计实现一款以深度环境交互为题的 PC 端游戏, 游戏机制为 3D 场景 2D 化, 通过横版移动以及视角切换抵达目的地。游戏采用 UE4 开发, 并应用了 GAN 来程序化生成随机地图, 共制作约 500 张场景数据训练, 完成 UE4 的 torch 模型加载; 技术栈 UE4 C++, Python;

## 项目经历

2024.01-2024.06

CICV | 内核开发

项目实习期间, 作为队长带领团队完成了基于 Starry 的 FastDDS 移植工作, 我主要负责 FastDDS 交叉编译至 RISC-V 架构, Starry 网络模块 BUG 定位与解决, Starry 在 ARM 架构下的 FastDDS 移植(不同架构下页表不同导致的 BUG), 累计贡献 4 个相关 PR;

个人实习期间, 负责重新设计实现 Starry 的 Futex 功能模块, 并形成了一个相对独立的内核模块;

2023.12-2024.01

minicc 编译器开发

基于 Rust 语言实现的 C 语言子集编译器, 支持将 C 语言子集编译为 RISC-V 汇编语言, 实现 C 语言子集的基本功能, 先使用 Rust 实现链表来存储 AST, 后续重构代码采用 enum 来存储 AST, 增加中间代码生成 IR;

2023.10-2023.12

清华大学 Open-Source OS Training Comp 2023

针对开源操作系统 rCore, 通过增加系统调用以及死锁检测的方式来理解内核的实际运行, 包括任务调度, 内存分配等; 并为 rCoreOS 增加虚拟文件系统层, 添加支持 FAT32 文件系统的独立内核模块。获得优秀 (前 1%);

## 个人总结

热爱技术, 自主学习能力强, 喜欢钻研底层原理