 安徽大学 数据科学与大数据技术

 **求职意向：游戏引擎研发工程师生……**

 180-8926-9945

 [18089269945@vip.163.com](mailto:18089269945@vip.163.com)

 github: <https://github.com/Ye-Yu-Mo>

 博客链接：https://ye-yu-mo.github.io

**个人技能**

**编程技能/数据结构**

* 熟悉C/C++的基本语法体系，熟悉面向对象三大特性，具有C++的项目经验
* 熟悉常见的数据结构和排序算法，如顺序表、链表、栈、队列、堆、哈希表等
* 熟悉常见的排序算法和搜索结构，如堆排序、快速排序、AVL树、红黑树等
* 熟悉C/C++的动态内存管理，泛型编程与模板的使用，以及C/C++异常处理的方式
* 熟悉C++11特性，如智能指针、类型转换、右值引用、包装器、线程库等
* 熟悉STL标准库中主要容器的使用，熟悉其底层实现原理，对部分容器有实现经验
* 熟悉基础的设计模式，如单例模式、工厂模式、建造者模式、代理模式等

**Linux/网络/数据库**

* 熟悉Linux环境的常用指令和相关开发工具
* 熟悉Linux的进程概念，进程状态，进程地址空间，进程控制，进程间通信，基础IO等
* 熟悉Linux的线程概念，线程安全，熟悉多线程，线程池，同步互斥机制，生产消费模型等
* 熟悉Linux的网络编程概念，Linux下的socket编程
* 熟悉TCP/IP四层体系结构，熟悉各层常用协议及其原理，如HTTP、TCP、UDP等
* 熟悉多路转接技术及其原理，如select、poll、epoll，编写过基于epoll的简单Reactor模型
* 熟悉MySQL的基础语法，了解数据库的索引和数据库的事务，了解一定的数据库原理
* 熟悉Docker的用法，能够使用Docker进行环境的打包和部署

**项目经验**

**基于C++的消息队列的实现** 技术栈：C++、Protobuf、muduo库、SQLite3、g++、gdb、Gtest

项目介绍：在学习阻塞队列(BlockingQueue)的基础上，模拟实现一个简单的消息队列(Message Queue, MQ)，参考 RabbitMQ 的功能特性。旨在通过生产者消费者模型解耦后端开发，提高并发处理能力，支持跨主机消息传递。

* 实现生产者消费者模型，支持高效的消息的生产和消费
* 自定义应用层协议，使用原生 socket 和 muduo 库封装 TCP 长连接，提升高并发处理能力
* 采用 Protobuf进行消息序列化，确保数据传输高效且稳定
* 支持数据持久化，使用 SQLite3 存储消息信息

核心功能：通过消息队列、路由等机制实现生产者与消费者的解耦和可靠的消息传递功能

开发环境：WSL(Ubuntu 22.04)，VSCode/Vim，Makefile

项目链接：<https://github.com/Ye-Yu-Mo/Message-Queues>

**基于C++的同步异步日志系统** 技术栈：C++，单例模式，建造者模式，生产消费模型，原生socket封装

项目介绍：通过双缓冲区机制，多设计模式实现一个可扩展落地方式的同步异步日志系统

* 支持多方向日志落地，自带控制台、单个文件、滚动文件模式，支持自行实现扩展落地
* 支持同步和异步写日志，避免日志线程阻碍业务线程的执行
* 支持多线程并发写入，利用双缓冲区减少生产消费模型间的锁冲突
* 支持通过服务器落地，通过INI文件配置服务端

项目链接：<https://github.com/Ye-Yu-Mo/LogSystem>

**获奖经历**

CET-4，蓝桥杯省赛三等奖，软件著作权

CSDN博客访问量超15万(<https://blog.csdn.net/ye_yumo>)