

袁在林

邮箱: yuanzailin6492@gmail.com

电话: (+1) 213-309-6332

微信: wish_2000

GitHub: <http://github.com/zailinyu>

教育经历

德州大学达拉斯 (UTD)

2019-2020 底

- 学位: 计算机科学数据科学方向, 硕士
- 相关课程: 操作系统, 算法与数据结构, 数据库技术, 计算机组成及原理
- GPA: 3.50

南加利福尼亚大学 (USC)

2016-2018

- 学位: 化学工程, 硕士
- 相关课程: 程序设计与开发
- GPA: 3.28

青岛科技大学 (QUST)

2011-2015

- 学位: 化学工程与工艺, 学士

项目经历

线程池实现服务器并发请求处理

2019

- 使用 JAVA 实现基于线程池和请求队列的服务器, 并发处理客户任务请求。
- 通过单例模式实现了固定大小的请求队列。线程池线程从请求队列中获取任务。
- 通过管程法实现了不同线程之间的通信从而实现了各线程池线程之间的同步。线程池固定 10 个工人线程, 在并发条件下处理大量 (远超过 10 个) 任务请求。
- 通过优化同步代码块提高了并发性能。

SQL 数据库设计

2019

- 使用 JAVA 实现一个全新 SQLite, 包括命令行处理功能, 增删改查功能, 并要求能够进行有条件的增删改查。使用变长数据记录, 数据类型包括空类型和日期等。
- 所有操作都基于底层文件分页读写和字节操作 (tbl 文件), 所有记录操作都基于并可能修改数据库元数据。
- 数据库同时实现了对数据记录的索引查找操作 (按主键值), 后又实现了按候选键值生成索引文件的功能, 从而将搜索效率提高了数倍。
- 成功实现了数据库对表中各种数据类型数据的有条件删改。先承担了项目的删除操作, 后又承担更多职能承担了项目改操作, 完成了组内近 40% 工作量, 使项目顺利完成。

迷宫搜索器

2018

- 使用 JAVA 实现迷宫的自动搜索。要求从 txt 文件保存迷宫 (0 为路径, 1 为墙) 读取迷宫文件, 生成迷宫对象并自动检测该迷宫的可行路径, 并通过 GUI 显示出来。
- 通过深度搜索算法 (DFS) 实现了迷宫路径的查找, 并通过 JFrame 和 JComponent 实现了用于显示迷宫路径的 GUI。经测试该算法对各种迷宫 (大, 小, 无可行路径, 单一可行路径, 多可行路径) 有效。

学生成绩管理系统

2017

- 使用 C++ 实现学生姓名及对应成绩的增删改查。并能够显示统计信息。
- 通过散列表实现并记录了学生姓名及成绩, 通过链地址法解决了散列表冲突。

Scrabble Game 拼词游戏作弊器

2017

- 使用 JAVA 语言实现了在游戏词典当中查找所有符合游戏规定的候选单词, 并给出相应的分数, 从而免除了游戏玩家需要记忆词典的痛苦。通过命令行选取游戏词典, 词典包含超过一百万条可选单词。
- 通过基于二叉树的集合读取了游戏词典文件。从而通过二叉搜索获得所有候选单词。

代码风格

- 喜欢严谨的代码风格。熟知代码命名准则, 缩进严格, 上下文风格一致, 代码可读, 爱写注释。

职业技能

- 外语: 英语 (流利, 听说读写无障碍)
- 编程技能/数据库: Java (熟悉), C/C++ (熟悉), SQL (熟悉), HTML5, CSS (了解)
- 软件工具: Eclipse (Java), Notepad++, Sublime Text Matlab, R, Microsoft Office, CodeBlocks, visualStudio

获奖

- 雪弗龙学生竞赛二等奖 2017
- 学习进步奖 2014
- 社团活动积极分子 2011-2012

志愿者经历

- USC 良师益友 2017