# 王志鹏

github.com/Zip000000

**(+86)** 15141783640

**☑** p307110017p@gmail.com **☑** 307110017@gg.com

# ▶ 教育背景

2016年9月-2020月6月 本科,软件工程专业,哈尔滨工程大学,哈尔滨

### **Ⅲ** 相关技能

编程技能: 熟悉 C/C++, Shell 脚本语言,了解 Python

平台: 熟悉 Linux 环境

数据结构与算法: 熟练掌握链表、栈、队列、树、堆等基础数据结构;以及单调栈、单调队列、优先队

列,哈弗曼编码,二叉树的线索化;并查集(包括:Quick-Find 算法,Quick-Union 算法,Weighted Quick-Union 算法);字符串匹配算法(包括:KMP 算法,Sunday 算法,Shift-And 算法,字典树,双数组字典树,AC 自动机);查找算法(包括:二分查找,三

分查找); 树状数组;

## **〈/〉**项目经历

### 2019年6月 Linux 部分系统命令的 C语言实现, 个人项目, C/Linux 编程

- > ls: 实现了根据窗口大小与文件名长度的智能分栏,并按文件名排序,输出结果整洁美观。
- > ls-al:实现了与系统命令几乎相同的效果,能够输出文件权限,用户名,组名,文件大小,修改时间,文件名等信息,并按序输出。
- > cp-a:实现对任意类型文件的复制,支持一次复制多个文件到指定文件夹,并支持直接复制\_\_文件夹。

C Linux

#### 2019 年 7 月 基于 Socket 的多人足球小游戏, 个人项目, C/Linux 编程

- > 该项目实现了多人足球对战,界面采用 curses 库实现,实现玩家与足球的运动,实时更新游戏画面,并能够对每名玩家进球得分进行统计展示。
- > 服务端采用 epoll 处理多人场景,能够处理多名玩家同时运动与踢球的动作请求,基于事件驱动型编程。
- > 服务端利用计时器 itimer 与信号实现了足球的减速运动。
- > 底层使用 TCP/IP 协议进行数据传输。

C Linux Socket TCP 多线程

#### 2019 年 8 月 │ 基于 Socket 的 Linux 服务器集群监控系统, 个人项目, C/Linux 编程

- > 该系统可以实现对 Linux 服务器中各项性能指标的实时监控,并支持数万台 Client 端并发。
- > 基于 Socket 网络编程编写,并应用 I/O 多路复用技术 (epoll, select),非阻塞 IO,采用事件驱动型编程。
- > 服务端采用多线程,客户端采用多进程,使用互斥锁保护临界资源,使用进程间通信 IPC (共享内存等)。
- > 服务端维护存储用户连接的资源池,并控制相对负载均衡,并发数可通过配置文件按需调整。
- > 使用心跳机制,通过应用层心跳来判断双方是否存活,服务端对掉线用户进行清除,客户端掉线时主动进行断线重连。
- > 通过系统调用的方式执行 shell 脚本,从相关系统命令与系统文件来获取服务器状态信息,主要包括: CPU 信息、用户信息、内存信息、磁盘信息、恶意进程监测,系统运行概况等。
- > 客户端产生的日志信息首先缓存在本地,在发送到服务端数据库保存后清除本地数据,释放空间。生成日志信息时模仿内核回写机制,减少读写操作消耗资源。
- > 底层使用 TCP/IP 协议进行数据传输,由服务端主动请求数据。对于长时间积压数据的收发能够有效处理,解决了粘包问题。
- > 实现将该项目以守护进程的方式启动,位于后台运行。
- 【 C | Shell | Linux | 多进程 | 多线程 | Socket | TCP | I/O 多路复用 ]

#### 2019年8月 面向大规模文本的任意类型数据检索,个人项目,C/Linux编程

- > 采用二叉字典树,支持存储任意类型数据,优化普通字典树占用内存过多的现象。 > 利用哈弗曼编码,针对不同的字符频率,优化当前场景下的字符编码,提高效率。
- > 采用双数组字典树保存字典树,实现字典树的可迁移性,同时节省内存开销。 > 采用 AC 自动机实现多模匹配,实现针对大规模文本的高效检索。

C Linux 哈夫曼编码 字典树 双数组字典树 AC 自动机

# < 奖励与荣誉

2019年10月 **2019 ACM/ICPC 亚洲区域赛铜牌** 

# ♀ 其他

英语: 无障碍阅读英文文档, CET-6

编码统计: 通过 Shell 脚本统计, 4个月内大约有 3.8 万行的代码量

其他: 曾担任校社团副社长,多次登台演出经历。

个人非技术自媒体总阅读量近三千万, 部分文章单篇收入超两千元。