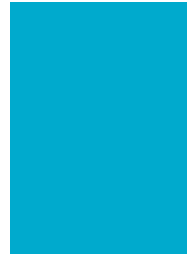


张三

手机: xxxxxxxxxx

电子邮件: xxxxxxxxx@gmail.com

个人网址: www.xxxxxxxx.com



专业技能

- 熟悉数据结构与算法、计算机网络、操作系统、设计模式，掌握 Mysql 和 Redis 数据库
- 熟悉 C++ 基本语法、C++11 新特性、C++ 多态和 C++ STL 模板库
- 熟悉 Socket 网络编程，了解服务器框架和开发流程
- 熟悉 Python Web 框架 Flask，熟悉 Docker、Nginx，熟悉 RESTFUL 接口封装
- 掌握 Unity3D 基本开发，掌握多线程、协程、委托
- 熟悉 Qt Quick、QML 的使用，熟悉信号槽机制
- 熟悉 Pytorch、Keras 深度学习框架，掌握主流深度学习模型，熟悉 BeautifulSoup、Scrapy 爬虫库

实习和项目经验

- **2020.1-2020.2 基于 C++ 服务器的 Unity 小游戏**
躲避小游戏，玩家躲避随机出现的物体，时间越长得分越高，分数最高的玩家获胜。使用 epoll 非阻塞模式搭建底层服务器，使用 TCP/IP 协议，流式套接字，长连接，客户端使用 TcpClient 库与服务端通信，业务层使用不同指令封装和处理信息。
- **2019.6-2021.6 校外研发项目**
学校导师和 xx 单位合作项目，负责文件智能分类推荐模块，主要实现功能是对文本进行处理，识别文字，然后使用算法进行分类，并且每个功能都单独提供接口，比如 PDF 转 JEG，OCR 文字识别，文本摘要。最终主要的接口是返回算法文本分类的结果。使用框架 Nginx+Gunicorn+Flask+Supervisor。
- **2019.3-2019.6 xxxxxx 公司软件开发实习**
三维软件开发，基于 OSG 和 PCL 开发的小型三维软件，负责点云读取加载、点云滤波和点云着色模块。软件接口使用 C++ 编写，以 dll 动态库形式提供。重点是通过相机标定和方位参数标定，实现了对无颜色三维点云的着色。
- **2019.12-2020.1 Qt 标注客户端软件开发**
基于 Qt Quick 开发的关于知识图谱的标注工具，使用 QThread 和中间类实现在 QML 中多线程读取文件，使用 ChartView 实现实时统计，使用 GridView 实现标注位置展示，同时使用 QtConcurrent 协程实现标签搜索功能

教育经历

- **2019.9-2022.6 某某某大学研究生**，计算机技术专业，NLP 方向
- **2015.9-2019.6 某某某大学本科生**，计算机技术专业

自我评价

- 热情爱学、理性思考