

胡 兵 兵

✉ guyueyizhi@qq.com · ☎ (+86) 176-0555-2046 · 🌐 guyueshui.github.io

🎓 教育背景

中国科学院大学 上海 2017.09 – 2020.09

硕士，信息与通信工程，GPA: 3.53 / 4

武汉理工大学 湖北，武汉 2013.09 – 2017.06

理学学士，信息与计算科学，GPA: 3.721 / 5，专业排名: 1 / 43

👤 工作经历

华为技术有限公司 南京 2023.04 – 2024.07

NCE 分析开发部 2023.04 – 2023.08

完成了 GRE (Generic Routing Encapsulation) 拨测业务 Golang 到 C++ 的转换，端到端梳理了业务流程，分析并拆解了 Golang 代码；输出相应 C++ 版本的替代方案，进行方案澄清；开发过程中为避免引入三方库，自行开发了简单的日志模块、单生产者-单消费者循环队列、对象池，进行穿刺验证。

城域路由器开发部 2023.08 – 2024.07

学习了 PPPoE/PPP 协议，了解用户上线报文交互过程。熟悉路由器开发工作流，资源、脚本、组件分层。了解命令行建模、下发流程。了解常见路由器设备操作，交互，如配置 BAS 口，使用测试仪上线用户。担任版本新硬件开发接口人。

网易（杭州）网络有限技术公司 杭州 2020.08 – 2023.01

Starry 工作室，游戏研发工程师

• 任务系统

- 参与开发了一套灵活的任务系统：实现了条件之间的与或非嵌套，将任务输出与条件解耦；通过基本单元之间的自由连接，可以配置出丰富的任务内容
- 开发任务编辑器并实现了一套易扩展的实时数据检查系统，有效降低了错误配置的概率
- 实现了任务编辑的预览功能：任务数据编辑过程中，可随时在客户端预览该任务，有助于编辑过程中的自测，极大简化了此前验证任务流程的繁琐性
- 打通了任务编辑器与其他工具（对话、战场、单位编辑器等）的编辑流程，在编辑任务时能够很方便地创建对话，单位，副本等数据

• 对话系统

- 开发了一套带分支可回溯的线性对话系统
- 开发了对话编辑器：可视化创建/摆放 NPC，对话内容实时预览，满足常见对话表现需求

• 商城、物品拆解、维修、委托等游戏功能

盛趣游戏 上海 2019.07 – 2019.09

服务器引擎部，游戏开发实习生 学习了 Asio、Protobuf、Cmake 等工具。会用 Asio 写基本的网络程序，会用 pb 封装自定义消息，会用 cmake 实现自动化构建。期间也学习了 Unix 系统网络 API，会调用系统 API 进行简单的 socket 编程。

顽岩资产 上海 2019 年夏

软件开发实习生 实习期间学习了综合交易平台 CTP 的工作机制，API 的调用以及数据的获取。并类比尝试使用比特币交易平台火币网 API 获取行情数据，转换成自己所需的格式。

⚙️ 工作技能

- 熟悉常用的算法和数据结构，如链表、栈和队列、树、堆等
- 熟悉 C++ 基本特性，熟悉 STL，如顺序容器、泛型算法
- 熟悉 Python 脚本语言，有相关开发经验

- 熟悉常用的 Linux 命令，PC 使用 Linux 系统已有 7 年余，有一定的 Linux 基础
- 通过国家英语六级，有较好的英文阅读能力

i 其他信息

- | | |
|------------------------|-------------|
| • 上海科技大学 SSIST 国际会议志愿者 | 2018.07 |
| • SI140 概率论与数理统计本科生助教 | 2017 年秋 |
| • 武汉理工大学优秀毕业生 | 2017.05 |
| • 武汉理工大学国家励志奖学金 | 2014 – 2016 |
| • 武汉理工大学校级三好学生 | 2015.11 |
| • 华中地区大学生数学建模邀请赛三等奖 | 2015.05 |

Update to 2024/09/11, visit https://guyueshui.github.io/resume_cn for a detailed version.