

袁哲

18439052936 | 2668933894@qq.com | 现居河南开封
在校生 | 全国 | Web前端



教育经历

河南大学 2021年09月 - 2025年07月
软件工程 本科 软件学院 开封

项目经历

Node-Blog 2024年04月 - 2024年04月

全栈
技术栈：Webpack+Nodejs+Koa+Protobuf+Easysock+React+Bootstrap+Docker+Nginx
技术侧重点：包含文章，每日一句，简历，思维导图等功能，伪后台使用RPC(EasySock)基于定制化协议(ProtoBuf)进行通信，管理员页面(登录功能)，基于LocalStorage与SessionId的身份验证，页面通过React进行重渲染，网页通过Nodejs子进程优化首屏渲染时间，通过进程守护(cluster)与心跳保证项目运行健壮性。图片采用Base64方式减少请求次数，项目打包通过Webpack定制需求减少打包时间。
项目地址：<http://116.62.176.221/>

King of Bots 2023年01月 - 2023年03月

全栈
技术栈:Springboot+SpringMVC+MybatisPlus+Vue3+Bootstrap+Git+Docker+Linux+Nginx
技术侧重点：一个在线联机贪吃蛇游戏，包含登录，注册，匹配系统，排行榜等功能。可以进行在线匹配。Router路由，Store状态管理。用户登录身份由Jwt验证，游戏画面通过原生Canvas绘制，游戏运行主逻辑为简化版Unity引擎。通过WebSoket来进行游戏信息的实时交换，匹配系统与Bot运行通过微服务实现，简易Bot可以运行在代码沙箱进行模拟玩家输入。

Couter Strike Lite 2023年07月 - 2023年08月

全栈
技术栈：Unity+C#+ServerRpc+Docker+Django
技术侧重点：主要集中在对3D世界的深入理解和应用ServerRpc进行远程过程调用。
项目总结：使用Unity开发游戏界面，使用Django快速制作简易的后端系统，涉及游戏运行的帧循环，UDP广播等概念

专业技能

- 熟练使用Es6语法，以及浏览器渲染流程，有过项目部署经验
- 熟练使用WebPack构建工及其工具链，熟悉通用打包流程与性能优化。
- 熟练使用Vue，能够对复用组件下沉以及细节屏蔽。
- 熟悉微服务架构，开闭原则，单一职责原则。
- 了解React，虚拟DOM概念以及React生态。
- 了解前后端分离架构方式，常用设计模式，如单例模式,观察者模式,动静分离。
- 了解Python与Shell，可以开发简单的脚本简化开发流程。

个人总结

- 对数据结构与算法有一定了解，熟悉前端工程化，有过webpack使用经验。
- 具有良好的沟通能力，具有强烈的主观能动性，能与他人合作共同完成项目。
- 具有良好的编程习惯，能够对项目的基本组件进行测试。
- 具有良好的自我认知能力，能够承受压力，愿意吃苦。

证书

英语:CET-4