

靳凌霄

电话: 17638837824 | 邮箱: jlx1999s@gmail.com | 现居城市: 洛阳
年龄: 25岁 | 性别: 男



教育经历

南阳理工学院

软件工程 本科 计算机与软件学院 GPA: 3.82(前5%) CET-4

多次获得校奖学金(一等、二等)、多次获得学科竞赛单项奖学金、多次获得数学建模竞赛等相关专业竞赛奖项、多次获得华语辩论锦标赛最佳辩手等相关辩论奖项、多次获得优秀毕业生等相关校园荣誉

项目经历

项目一: AI代码对战平台的设计与实现

技术栈: SpringBoot Vue3 MySQL WebSocket Linux Docker Git

项目描述: 基于微服务设计理念实现一款用户匹配系统、代码评测系统、游戏对战系统相独立的多人AI代码对战平台, 同时包含对战回放系统、排行榜系统等。

1. 基于JS设计游戏引擎并实现贪吃蛇与迷宫寻路玩法相结合的多人对抗AI游戏, 利用canvas自主设计方案解决贪吃蛇运动的动画流畅性问题。
2. 基于Springboot实现用户系统与游戏后端系统, 利用DFS算法与对称设计方案解决AI对抗的公平性问题。
3. 基于Websocket协议实现前后端通信, 利用绘制流程图与断点调试等方法解决复杂的数据流向问题。
4. 基于贪心算法实现用户匹配系统, 利用锁等相关知识解决匹配过程的线程安全问题。
5. 基于生产者消费者模型实现代码评测系统, 利用在类名传递过程中加入随机字符串的方法解决SpringJoor代码评测过程的代码冲突问题。
6. 基于Docker部署项目上线, 并解决环境配置相关问题。

项目二: 多人即时联机对战游戏的设计与实现

技术栈: Django JS SQLite WebSocketSecurity C++ Thrift Linux Docker Git

项目描述: 基于微服务设计理念实现一款用户匹配系统、游戏对战系统相独立的多人即时对战游戏, 同时包含聊天系统、人机对战系统等。

1. 基于JS设计游戏引擎并实现游戏玩法与技能系统, 自主设计运动方案解决人物与技能的立体建模动画问题。
2. 基于Django实现用户系统与游戏后端系统, 利用面向对象设计的方法解决玩家之间复杂的碰撞检测问题。
3. 基于WebSocketSecurity协议实现前后端通信, 设计同步方案解决网络延迟带来的行为同步问题。
4. 基于生产者消费者模型实现C++版本匹配系统, 利用锁等相关知识解决匹配过程的线程安全问题。
5. 基于Thrift实现跨语言调用C++, 通过跨语言调用, 有效提高了系统运算能力。
6. 基于Docker部署项目上线, 并解决环境配置相关问题。

校园经历

全国大学生数学建模竞赛(CUMCM)省三等奖(队长)

选题: 中小微企业的信贷决策

主要职责: 利用pandas对数据集进行缺失值、异常值、归一化处理; 利用层次分析法(AHP)建立比较矩阵, 使用MatLab计算不同特征向量权重并进行一致性检验从而得出信贷决策中不同指标的考虑优先级占比。

美国大学生数学建模竞赛(MCM)S奖(队长)

选题: 对不同国家的高等教育系统进行评价(需用英文撰写)

主要职责: 本题没有给出数据集, 通过不同国家本土搜索引擎及相关数据库等尽可能多的搜集数据, 适当对冗余数据进行剔除并对缺失数据进行均值处理, 得出可用的数据集并建立评价体系。

“互联网+”河南赛区选拔赛银奖(核心贡献者)

选题: 装配式建筑的研究与实施方案

主要职责: 本项目为我校建筑学院参赛项目, 本人主要负责相关网站的搭建与维护 and 微信小程序的推送更新。

算法竞赛

全国高校计算机能力挑战赛(C++)华中区域三等奖、南阳市“华为杯”算法竞赛银奖等。

校演讲与辩论协会负责人

担任校、系两级辩论队负责人, 先后获得了华语辩论锦标赛最佳辩手及数项省、市、校级辩论奖项并主办过华语辩论世界杯等多项大型赛事。

个人总结

面对任务认真、负责；面对复杂问题能够独立思考并解决；表达能力与文稿写作功底较为优秀。