

# 周帅

✉ gnu.crazier@gmail.com · ☎ (+86) 18202415073 · 🏠 1041324091

## 👤 个人介绍

开源软件运动的狂热支持者.

喜欢底层架构, 崇尚简洁高效, 热爱高性能计算, 乐于压榨计算机, 知识储备偏向于后端与基础架构. 除计算机技术及相关外还喜涉猎社会百科.

## 🎓 教育背景

东北大学 沈阳

2013 – 至今

本科在读 软件工程

## ★ 创业/项目经历

智从科技有限公司 沈阳

2014 年 5 月 – 至今

创业 创始人: 王艺博

轻反馈 (iFeedback).

轻反馈是一款学生成长分析产品, 通过轻反馈, 老师和家长可以随时沟通, 并且掌握学生成绩波动情况.

<http://www.qingfankui.com/>

- 1.x: 轻反馈 PC 端安装包制作 (安装, 升级, 卸载).
- 2.x: 学生偏科度分析算法实现.
- 3.x:
  - 题目的模糊搜索算法设计与实现.
  - 基于 Angular.js 实现部分页面逻辑.

AHTTPD

2015 年 3 月 – 2015 年 7 月

C++, asio 个人开源项目

基于 boost.asio 实现的一套异步的网络框架.

<https://github.com/lucklove/ahttpd>

- 实现了 http server, http client, smtp client, fastcgi client.
- 允许 http server 暴露 io\_service 给 http client, smtp client 或 fastcgi client 使用, 这样可以做到所有的子模块使用同一个 io\_service 从而尽量避免出现同步的代码或另开线程跑独立的 io\_service.
- 实现了一个线程池, 可供将 IO 密集型操作置于其中, 以避免阻塞工作线程.

CINATRA

2015 年 6 月 – 2015 年 9 月

C++, header only 社区开源项目, 和江南还有往事如风等合作开发

一套 header only 的 web 框架.

<https://github.com/topcpporg/cinatra>

- 完成了 mini 单元测试框架的开发, 以之替代 boost.test
  - 避免 boost.test 臃肿的问题: 只有一个头文件, 仅 200 行左右.
  - 在 BOOST\_REQUIRE 和 BOOST\_CHECK 的基础上进行了扩展:
    - \* 支持 REQUIRE 或 CHECK 失败时执行用户定义的行为.
    - \* 保证 REQUIRE 失败时执行流不能通过后续检查点, 而 BOOST\_REQUIRE 抛出的异常若被用户代码捕获则无法做次保证.

- 满足” 好莱坞原则”: 每个测试用例不用关心自己会在哪里被调用, 添加测试用例也无需改动任何已有代码.

- 在开发过程中通过测试工具对框架性能进行评估与反馈.

---

## PM-GAME-SERVER

2015 年 11 月 – 至今

C++, lua 商业开源项目, 和 Eric 合作开发

微信游戏” 口袋妖怪” 服务端.

<https://github.com/lucklove/PM-Game-Server>

- 实现了一个 lock-free stack 和 lock-free queue.
- 基于 lock-free stack 实现了 `nua::Context` 的无锁储存池.
- 基于 lock-free queue 实现了线程池, 将所有可能阻塞的操作 (如数据库访问等 IO 密集型操作) 置于线程池中运行, 避免工作线程被阻塞.
- 基于 lock-free queue, lock-free stack 和 `boost.coroutine` 实现了一个 dispatcher, 通过 dispatcher 运行工作线程, 由于可能导致阻塞的操作都被置于线程池中, 工作线程只需询问操作是否完成, 若未完成就通过 dispatcher 将当前 coroutine 排队到队列末尾, 并重新选取可运行的 coroutine 运行, 从而保证在有任务的情况下工作线程绝不阻塞.
- 采用 lua 实现游戏的逻辑, 增强扩展性.

---

## NUA

2015 年 12 月

C++, header only 商业开源项目

PM-Game-Server 的 lua 交互库, 由开源项目 Selene 改进而来.

<https://github.com/lucklove/nua>

- 修复 Selene 采用 light user data 实现用户类型而导致的同时传入多个用户类型导致 lua 无法正确识别的 bug.
- 扩展了用户类型的接口, 使之更加灵活: 用户在使用用户类型时可自由选择是否使用引用以及是否使用 const 版本, 从而更好的支持了在 lua 中使用 C++ 的多态.

---

## 🔧 IT 技能

- C++(熟练, since 2012)
- C(熟练, since 2011)
- Linux(熟练, since 2011)

---

## ♡ 获奖情况

二等奖, 美国大学生数学建模竞赛	2015 年 2 月
二等奖, 全国大学生信息安全竞赛	2015 年 8 月
一等奖, 全国大学生计算机设计大赛	2015 年 8 月

---

## 👤 活动经历

### hackshanghai top9

2015 年 11 月

hackshanghai 是中国最大的大学生 hackthon. 2015 年 11 月 7 日, 我和两位同伴经过 24 小时奋战, 完成了一个 mooc 笔记插件 (<https://github.com/ele828/mooc-mate>), 我负责用 `cinatra` 进行服务端开发.

---

## 📄 其他

- 语言: 英语 - 熟练 (CET6)