

苏鼎奎

A4

ñ < à é < ô Ë
p é â

教育背景

哈尔滨工程大学

本科：软件工程

预计 年 月毕业

链接

GitHub: @sudingguan

Blog: sudingguan's blog

自我介绍

我热爱编程

熟悉 C/C++ 语言

理解 Linux/Unix 系统并熟练使用

热衷于学习新技术

对开源项目充满极大热情

希望成为一名优秀的软件工程师

项目

编程的多人足球游戏 协议

架构 架构

- 项目介绍：本项目是一个多人局域网的足球游戏，使用了 C/S 架构。
- 主要技术：多线程，多进程，epoll
- client 端：使用多线程来处理不同的操作。一个线程用来绘制足球场上所有人的位置，第二个线程负责接受 server 端发来的数据，最后一个线程来负责发送按键信息。
- server 端：最开始使用多进程的方式来处理每一条连接，并且每条连接都是死循环发送和接受数据，效率低。后使用 epoll 实现了一个进程对多个套接字状态的管理，从而避免了死循环发送和接受数据。同时使用定时器来实现足球的减速运动。

服务器集群监控系统 使用树莓派模拟服务器环境

架构

- 项目介绍：本项目实现了一台服务器对多台服务器的运行状态进行监控，并且将日志数据进行汇总。
- 主要技术：多进程，多线程，线程锁，文件锁，select，epoll，守护进程，共享内存，信号量
- client 端：使用 shell 脚本来获取需要的数据，并在 server 端不在线时将日志打包放在本地，在 server 上线后将数据发送过去并清除本地打包的日志。
- server 端：使用链表的数据结构来对所有的 client 信息进行存储，并且对所有的 client 没有长连接，还支持在配置文件中设置并发度来创建多个链表，来达到负载均衡的目的。
- LogManger：主要负责 server 端和 client 端运行状态的日志文件的生成。

IT 技能

- 编程语言：熟悉 C/C++，Shell，了解 Java，Python
- 平台：Linux，Macos
- 数据结构：顺序表，链表，栈，队列，二叉树，堆和优先队列
- 算法：
- Linux 知识：系统信息 (w, who, whoami, last, uname)
文件操作 (cd, ls, rm, cp, pwd,

UDP

ho,

IT

Linux