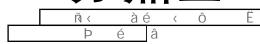
# 苏鼎筌



教育背景

c] 1/4 ‡ 6

**UDP** 

ho.

哈尔滨工程大学

预计 年 月毕业

## 链接

GitHub: @sudingquan Blog: sudingquan'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

#### 编程的多人足球游戏 â¤. "协议

â+<> 架构 â â+<+

、项目

- 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万式米处埋每一条连接,开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 â使用树莓派模拟服务器环境

â â+<+

- 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,

Linux

ΙΤ