

# 马圣

## 求职意向：全栈工程师-前端

[shengma2019@u.northwestern.edu](mailto:shengma2019@u.northwestern.edu) | 573-554-6387

### 教育背景

硕士: 计算机工程 西北大学	2017.09 – 至今 美国-伊利诺伊州-埃文斯顿 毕业日期: 2018.12
本科: 电子工程 密苏里大学哥伦比亚分校	2015 - 2017 美国-密苏里州-哥伦比亚
本科: 自动化 华东理工大学	2012 - 2015 上海

### 专业技能

• 编程语言: Java, Python, VHDL, HTML, CSS, JavaScript, bootstrap, jQuery, MongoDB

### 项目展示

人机交互 伊利诺伊州-埃文斯顿 主页 <a href="https://masheal.github.io/">https://masheal.github.io/</a> 图片相册(Javascript, HTML, CSS, Semantic, Express, Nodejs,Mongdb,AWS,RESTful) • <a href="http://ec2-13-59-249-208.us-east-2.compute.amazonaws.com/blog">http://ec2-13-59-249-208.us-east-2.compute.amazonaws.com/blog</a> • 用户可以自由删除, 添加, 修改内容。 Press Any Key ( howler.js, paper.js, HTML, CSS) • <a href="https://masheal.github.io/Circles/Circles.html">https://masheal.github.io/Circles/Circles.html</a> (提示: 按下任意按键) • 通过引用 howler.js 和 paper.js, 实现了在用户按下不同按键时, 圆形的大小, 颜色的变化, 同时同一个键位的每次按下会使圆出现在不同的位置, 另外不同按键会有不同的声音。 To Do List (jQuery, HTML, CSS) • <a href="https://masheal.github.io/ToDoList/index.html">https://masheal.github.io/ToDoList/index.html</a> • 使用 jQuery 来实现项目的添加, 划掉(暂时删除)和(永久)删除的操作, 同时实现删除键的渐变出现, 渐变消失, 以及输入栏的渐变出现, 渐变消失。 Color Guessing Game (JavaScript, HTML, CSS) • <a href="https://masheal.github.io/colorGuessingGame/colorGuessingGame.html">https://masheal.github.io/colorGuessingGame/colorGuessingGame.html</a> • 使用 JavaScript 来实现简单模式和困难模式的切换, 新游戏的重置, 猜错颜色时方块消失, 猜对颜色时所有方块颜色的变换, 以及每轮游戏产生随机 RGB 数值的功能。	2018.01 – 至今
网页设计 (JavaScript, HTML, CSS, Bootstrap) • <a href="https://masheal.github.io/lifelongLearningWeb/main_page.html">https://masheal.github.io/lifelongLearningWeb/main_page.html</a> (username: <a href="mailto:shengma2019@u.northwestern.edu">shengma2019@u.northwestern.edu</a> password:123) • 设计了一个终生学习网页, 使用了 Bootstrap 对页面进行排版。 • Twitter 时间线及 YouTube 视频被应用于网页中 <a href="https://masheal.github.io/lifelongLearningWeb/info.html">https://masheal.github.io/lifelongLearningWeb/info.html</a>	2018.01 – 2018.03
太阳能手机充电站 密苏里州-哥伦比亚 • <a href="https://masheal.github.io/MUCapstone/Final%20presentation.pdf">https://masheal.github.io/MUCapstone/Final%20presentation.pdf</a> • 使用 Arduinio 制作了控温风扇, 手机感知器以及由按钮控制的门。 • 当电池温度超过某一特定温度时, 风扇就会启动以确保电池工作在安全温度范围内。 • 手机感受器被用于感知充电盒内是否放入了手机。只有手机放入时, 电池才可以供电, 手机拿出时则切断电池供电。 • 通过控制于门相连的步进机, 从而实现用户按下按钮, 充电盒的门打开, 再次按下按钮, 充电盒的门关闭。	2017.01 – 2017.05