

马 昀 哲

i@yunze.me | +86-13720517478

教育经历

东京工业大学

硕士学位, 计算机专业
GPA: 3.7 / 4.0

东京, 日本

2020.04-2022.03 (预计)

浙江大学

学士学位, 计算机专业
GPA: 3.5 / 4.0

2013.09-2017.07

链接

Github:// myzWILLmake

修读课程

硕士

分布式算法
计算机网络
密码学
虚拟现实技术
英语口语

学士

数据结构与算法
操作系统原理
数据库原理
Python 开发技术
信息系统安全

技能

编程

超过 5000 行
Go · C++ · Lua · Python
1000 - 5000 行
C# · Javascript · C ·
HTML
低于 1000 行
SQL · Shell · Rust

工具 | 框架

一般
Git · Linux · Redis ·
Unity · Markdown
了解
Docker · SVN · MongoDB
· Regex · Vue.js

工作经历

网易 (杭州) 网络有限公司 游戏后端开发工程师

2018.11 - 2019.04 | 杭州, 中国

- 开发双人对战卡牌手机游戏的服务端, Lua作为脚本运行层, c++作为服务器引擎。
- 完成了服务端逻辑的开发, 包括成就系统, GM管理系统, 邮件系统和事件系统。

网易 (杭州) 网络有限公司 游戏后端开发工程师

2017.07 - 2018.11 | 杭州, 中国

- 开发多人实时对战手机游戏的服务端, Lua作为脚本运行层, c++作为服务器引擎。
- 设计并实现了服务器的消息传递框架, 并通过了压力测试和线上正式运行。
- 实现了服务器机器人测试框架, 为压力测试提供了技术支持。

网易 (杭州) 网络有限公司 游戏开发工程师 (实习)

2016.08 - 2017.05 | 杭州, 中国

- 参与项目初期游戏原型demo的开发, 并通过了内部审核成立了正式项目。
- 设计并实现了游戏观战系统, 并通过了线上正式运行。

项目

Consensus-go 作者

2020.4 - 2020.9

- 基于go语言, 实现了包括paxos、raft、pbft、hotstuff等共识算法。
- 为实验室之后针对分布式共识算法研究提供了工程上的验证支持。

游戏观战系统 作者

2017.02 - 2017.05

- 该项目使用Unity作为客户端, Python作为直播流服务器。
- 将直播和回放数据和服务器解耦, 降低了服务端处理压力, 并可以进行动态部署。
- 项目框架在工作室之后的其他对战游戏中被采用, 并通过了线上正式运行。

开源贡献

hotstuff-go

使用go语言实现的PBFT分布式共识算法

bgmgo

使用go语言实现的节目订阅的命令行工具

poi

使用Electron和React实现的跨平台网页游戏专用浏览器

所获奖项

2020	奖学金	日本政府面向交换生的JASSO奖学金
2016	三等奖	浙江大学学业奖学金
2012	一等奖	全国信息学奥林匹克联赛(NOIP)

语言

英语	流畅	托业: 905pt
日语	日常会话	
中文	母语	