|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 个人简历 | | | | |
| 姓名 | 周旭峰 | 性别 | 男 | 1 |
| 出生日期 | 1990.02 | 毕业院校 | 南阳理工学院 |
| 专业 | 计算机科学与技术 | 学历 | 本科 |
| 电话 | 13632915937 | 邮箱 | 372398015@qq.com | 项目展示↑ |
| 应聘职位 | C++开发工程师 | | | |
| 专业技能 | 1. 熟悉常用的数据结构和算法 2. 有良好的编程功底，熟练使用C++，熟悉STL的应用 3. 熟悉C++内存管理，熟练使用C++指针 4. 熟悉C++多线程及网络编程 5. 熟练使用Linux，能在Linux下开发C++ 6. 熟悉面向对象编程思想，熟悉常用的设计模式 7. 了解MySQL，SQLite的使用 8. 有较强的沟通能力和团队协作意识 9. 具备良好的编程习惯和代码风格 10. 有较强的分析问题和解决问题的能力 | | | |
| 个人经历 | 1. 2014.03 – 2020.12 就职于现代多媒体(深圳)有限公司，ALS团队，软件工程师 2. 2014.03 - 2017.06 主要使用Java参与Android项目的开发和维护 3. 2017.07 - 2020.12 主要使用C++参与Cocos2d-x项目的开发和维护 4. 参与Cocos2d-x项目主要包括（项目运行于Android&iOS） 5. 活学教室App的整体设计，基础功能开发以及其eTextBook，DIYQuiz，CardSend子模块的开发；ModelMethod，ePlus子模块部分功能的开发；VideoQuestion，DrawCard子模块的维护 6. Kiosk App电子壁报板，阅读花园等子功能的开发 7. EdxSchool App相册，个人档案等子功能的开发 8. 参与Kiosk/EdxSchool部分功能对应后台网页(PHP)的开发 9. 参与App部分功能所需API的开发 10. 2013.07 – 2013.12 备考计算机专业学术硕士研究生 11. 成绩欠佳 12. 2013.02 – 2013.07 就职于九州通医药集团股份有限公司，技术研发部，研发工程师 13. 实习 参与仓储第三方物流系统TPL2.0测试 14. 2009.09 – 2013.07 就读于南阳理工学院，计算机与软件学院，计算机科学与技术专业 15. 本科学习 | | | |
| 项目经验 | 1. 活学教室App - 整体设计 2. 用C++实现单例模式，MVC模式以及栈结构来实现App架构 3. 消息机制：老师机与学生机间互发消息，学生机掉线Resume 4. 应用结构：将应用划分为Model(数据处理)，View(用Layer呈现UI)，Controller(界面切换，消息转发)，Messenger(消息处理)四部分 5. 返回栈：实现Push，Replace，Pop等方法在Scene中管理Layer 6. eTextBook - 不限书页数量的图片电子书，学生同步跟随老师操作 7. 监控C++内存，若内存达到警戒值，采用LRU策略释放书页 8. 书架：根据后台设定展示电子书封面，点击封面进入电子书 9. 书页：索引页，正文页，分步展示文本，播放音频，开启网页等 10. 抽屉：展示电子书包含的活动，点击活动ICON进入活动 11. DIYQuiz - 即时测验，基于WebView支持单选，多选，填空等题型 12. 用unordered\_map实现O(1)获取学生作答，快速排序算法进行排名 13. 总览：老师机实时获取学生机作答状态并进行正误统计，排名等 14. 答题：学生机根据老师机设定进行作答 15. 分享：老师机分享统计/排名数据或某学生作答给所有学生 16. CardSend - 分组派卡 17. 使用C++实现二分查找算法，搜索派卡的起始位置 18. 分组：老师机对全班学生进行分组并派送卡片 19. 派卡：学生收到不同的卡片开启不同的功能 20. ModelMethod - HKTE模型解题，动画呈现33项数学题目 21. 使用C++实现命令模式实现Redo，Undo功能 22. 负责其分数，百分数，多位数，倍数和因数等15项题目的开发 23. 收题：老师机收取学生机的作答数据，并可查看某学生作答情况 24. 作答：根据学生输入数据用动画呈现数学题目的变化过程，每步操作可Redo，Undo 25. 示范：老师机操作某题目时所有学生机同步跟随 26. 点评：老师机对作答进行老师/随机/自选点评，并收取/查看点评数据 27. ePlus - 寓学于玩，21项趣味小游戏 28. 使用C++封装，继承和多态思想完成对此模块的设计 29. 负责整体设计及其代数天平，速率，电子钉板等3项子功能的开发 30. 示范：老师机操作游戏时，所有学生机同步跟随 31. 自由活动：学生机可自由玩相应游戏，结束时老师机可收到所有学生游戏结果截图，每步操作可Redo，Undo 32. Kiosk/Edx School -参与部分功能开发 33. 电子壁报板 在网页编辑器中编辑跑马灯文本，图片，按钮，视频，组合列表等内容后，发布到Kiosk呈现 34. 相册 拍照或从系统相册中选择照片上传、删除、备注、查看缩略图/大图等 | | | |
| 个人评价 | 1. 工作踏实认真，有责任心 2. 工作积极，有耐心，性格沉稳 3. 具有良好的自学能力，进取心强 | | | |
| 感谢您在百忙之中阅读这份简历，期望能有机会为贵公司贡献自己的力量，谢谢。 | | | | |