

孟思平

Urbana, IL 61801 • Cell: 9293738770 • sipingmeng97@gmail.com

GitHub.com/smengl0 • LinkedIn.com/in/smengl0

教育

Bachelor of Science: Computer Engineering, GPA 3.8/4.0

University of Illinois at Urbana-Champaign -

- Top 10% of class
- Dean's List, 从 2015 年下半年学期 至 2017 年下半年学期

技能

熟悉 C++ 和 python (除了校内的课程, 还专门在慕课网站购买视频教程课外学习)

熟悉 Git, SVN 等版本控制工具 (所有课程项目均用 github 同步)

熟悉基础的 AI 搜索、策划、分类器, 并且对此兴趣浓厚

项目

C && x86 Assembly —— 基于 Linux 的 kernel 操作系统

- 4 人团队项目, 在 linux 环境下编程从 GDT, IDT 表, paging 初始化开始实现, 加入键盘中断处理一直到系统调用执行用户程序。在团队合作过程中我更善于关注细节 (比如在 kernel stack 里读取出来的 byte 因为 x86 小端序属性所以与需求的顺序相反), 帮助团队节省了很多 debug 时间

SystemVerilog && Python —— FPGA 小游戏 (demo 在 <http://bit.ly/2pT2bs0> 上)

- 2 人团队项目, 在 FPGA 上实现用键盘鼠标控制, 有音效的实际僵尸游戏。在制作游戏的过程中, 不断突破创新最开始的设定, 从简单的系统生成的球形图案到实现手绘图案, 从只能用键盘到键盘鼠标多人游戏模式。在限定的时间内, 我会希望和整个团队把产品做到最好。

Python —— AI 数字识别 (朴素贝叶斯、感知器分类器) && 走迷宫和推箱子 && 找寻最短路径和简单五子棋

- 3 人 AI 探讨团队, 以 python 为基础, 根据简单的输入 (包含迷宫/箱子/路径序列的 txt 文件), 使用 A* 算法找出最短路径和最优计划, 用朴素贝叶斯、感知器分类器分类教授提供的视觉图像训练数据。

工作经验

CS225 数据结构课助教, 01/2018 to Current

UIUC 计算机学院

- 每周七小时 office hour
- 与同学讨论 C++ 从语法, 数据结构, 泛型程序到应用这些知识实际编写项目
- 锻炼了我对 C++ 语言的敏感度

工程师实习, 06/2017 to 08/2017

柯达电子 (上海) 有限公司 - Shanghai Shi

- 收集整理往年公司坏件数据, 并使用 python 的 numpy 处理, 用 matplotlib 制图并制作报告提出修改部分零件制作方式 (例如打印机电源连接头) 反馈给经理和其他工程师, 获得好评。
- 用 excel 和公司 database 制作月报并且协助经理跟踪一个 20 人的生产团队, 记录每个部件和机器的进展
- 积极参与公司活动, 包括所有的培训项目, 能力提升项目, 并热情融入这个公司