

苏鼎奎

尽量就选A4的版式。

现在这个打印出来左侧空白太多
不过整体感还是不错。

<https://github.com/sudingquan>

1251015256@qq.com | +86-176-4508-0769

教育背景

哈尔滨工程大学

本科：软件工程

预计 2020 年 6 月毕业

不要用预计。

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

个人项目

基于 **SOCKET 编程的多人足球游戏** | TCP 协议

linux | C/S 架构 | vim | C/C++

- 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方式来处理每一条连接，并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。

需明确，此项目用UDP更合理，

这里讲的太直白了，总结精炼一下语言。

服务器集群监控系统 | 使用树莓派模拟服务器环境

linux | vim | C/C++

- 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。

不用特意指出用树莓派模拟

用数据说话，支持多少并发，设计的可支持客户端是多是少？

精炼语言，尽量用专业术语

项目解决了什么问题，最终提供了什么级别的服务，性能如何，对服务器有无影响？

IT 技能

- 编程语言：熟悉 C/C++，Shell，了解 Java，Python
- 平台：Linux，Mac os
- 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, rmdir, mkdir, cat, nl, less, more, tail, head)
文件查询 (which, whereis, find)
数据提取 (cut, sort, uniq, tr, wc, xargs, grep, awk)
用户管理 (sudo, su, passwd, useradd, id)
进程管理 (free, ps, kill, top)
- 工具使用：Git，Vim 等

IT技能建议突出强项，Linux的相关命令可以不写，按照模块列举

其他

就已经很充分了。

• 语言：CET-4

• Blog: [codeworld.me](#)

需要突出的点，可以多用粗体，斜体的搭配