

黄鑫

Email: xinhuang.abc@gmail.com

Mobile: (+86) 186-0040-6436

Homepage: <http://xinhuang.github.io>

GitHub: <https://github.com/xinhuang>

StackOverflow: <http://stackoverflow.com/users/2190129/xin-huang>

技术经验

- 有 5 年 C++ 开发经验, 能够逆向分析汇编代码
- 熟悉 C# (能够阅读 MSIL); Python & NodeJS (日常脚本语言); 曾经用过 x86 ASM, Lua, Ruby
- 拥有并行计算的开发经验, 使用 Intel Threading Building Blocks 创建了计算引擎
- 多年 Win32, .NET 开发经验

工作经验

北京地球科学中心, 斯伦贝谢, slb.com, 软件工程师, 2011 年至今

2014/12 至今, Maxwell DataCore Team

主要职责: 实时油田数据计算软件高性能计算引擎的实现和优化

- 独立使用 Intel Threading Building Blocks 替换了实时数据处理引擎, 在原有正确性和性能基础上将代码体积缩减了 90%
- 使用 SSE2/AVX 指令优化某些地层数据算法, 将整体性能提高了 20%
- 使用 Intel vTune 进行性能调优
- 对遗留系统代码进行重构与重新实现
- 系统功能实现, 维护和用户支持

2013/1 - 2014/12, Maxwell Environment Team

主要职责: 高性能持续集成 (CI) 系统的实现与维护

- 设计与实现基于 PaaS 的分布式 CI 系统
- 引入 Pester 作为 CI 系统开发语言的测试驱动开发 (TDD) 框架, 带领组员学习和实践 CI 系统中的 TDD
- 在公司内不定期举办不同主题的编程道场

2012/4 - 2012/12, Maxwell Platform & Performance Team

- 调研使用 Event Tracing for Windows 技术实现高性能的软件操作日志记录
- 调研使用分布式编译软件加速软件构建
- 作为 Scrum Master 协调组内事务; 每周定期举办 TDD, OOAD 主题的编程道场

2011/8 - 2012/3, Maxwell DataPrep Team

- 实现和维护油田实时数据计算引擎
- 实现和维护用于数据正确性验证和性能测试的 Re-Compute Robot

畅游, cyou.com, 软件工程师, 2010 - 2011

- 实现与维护物品, 家族, 天梯和 PVP 系统
- 优化字体渲染系统性能
- 提出并实现类似 WinForm .NET 的 UI 系统
- 创建 Lua 物品操作脚本模板提高开发效率, 减少重复代码
- 实现用于服务器压力测试的游戏机器人

开源项目

- 2015 - OpenVML: 开源版本的 Intel Vector Math Library, 用于高性能数学运算
<https://github.com/xianyi/OpenVML>
- 2013 - LifeGame: 用于斯伦贝谢内部 C++ Workshop 的示例程序. 使用 raw loop, OpenMP, Intel IPP, Intel TBB, GLSL Shader 实现以展示不同技术间的性能对比
<https://github.com/xinhuang/HelloCinder/tree/master/LifeGame>

教育背景

- 2010 - 北京邮电大学, 计算机科学与技术专业, 本科

最后更新于 2016 年 5 月 31 日. 最新简历可在此查看 [中文](#)/[English](#).