

袁帅

乐其新游地工作室游戏开发工程师

手机: (86)13539623264

Email: yszheda@gmail.com

个人主页: <http://yszheda.github.io>

技术博客: <http://galoisplusplus.coding.me>

教育背景

- 台湾国立清华大学资讯工程专业 (Computer Science) 硕士, 2012–2014 (GPA: 4.23/4.3).
- 浙江大学计算机科学与技术专业学士, 2008–2012 (GPA: 3.84/4.0).

获奖情况

- 乐其公司优秀员工, 2014–2015
- 鸿海陆生奖学金, 2012–2013
- 浙江大学优秀本科毕业论文, 2012
- 学业优秀二等奖学金及优秀学生二等奖学金, 2010–2011
- 浙江大学 -Intel 嵌入式知识竞赛二等奖, 2010
- 学业优秀三等奖学金及优秀学生三等奖学金, 2009–2010
- 浙江省大学生高等数学 (微积分) 竞赛二等奖, 2009
- 浙江大学 ACM 竞赛三等奖, 2009
- 学业优秀二等奖学金及优秀学生二等奖学金, 2008–2009

工作经历

- 乐其新游地工作室游戏开发工程师, 2014 年 7 月至今
 - 从头参与 2D 手游项目开发至今 (目前游戏已上线: Google Play 及 App Store)。
 - 主要工作为采用 cocos2d-x 和 quick-cocos2d-x 做客户端开发。
 - 迄今为止, 我的主要贡献有:
 - * trace 错误和崩溃信息, 研究如何 fix 或 workaround 上游 bug。我的一些 patch 已被 quick-cocos2d-x 接受 (如 PR#407, PR#438)。
 - * 定制 UI 控件, 其中部分已在 Github 上开源:
 - <https://github.com/yszheda/cocos2d-x-GridView>
 - <https://github.com/yszheda/cocos2d-x-irregular-button>
 - <https://github.com/yszheda/quickx-extensions>
 - * 改善客户端做 UI 界面流程, 减少资源占用, 优化游戏性能。
 - * 游戏功能模块开发, 例如战斗及战报播放、远征战斗、武将系统、武将召唤系统、武将强化系统、武将进化系统、世界地图系统、副本系统、地下城系统、好友系统、新手目标系统、新手卡等礼包及活动、创建角色系统等等。

研究经历

- 国立清华大学 LSA (Large-scale System Architecture) 实验室成员, 研究方向为 erasure codes 和 cloud storage system, 2012–2014
- 法国巴黎十一大学 LRI (Laboratoire de Recherche en Informatique) 实验室研究实习生, 研究课题为“数据库完整性约束的自动化验证”, 2011,10–2012,4
- 浙江大学–微软联合实验室, 研究课题为“图像场景音频识别”, 2010–2012

项目经历

- GPU-RSCode (2012,12–2013,3): Reed-Solomon code 的 GPGPU 加速。
 - 采用 CUDA C/C++。项目源代码开源并托管在 Github 上:
<https://github.com/yszheda/GPU-RSCode>
- assertion-verification (2011,9–2012,3): 基于程序验证平台 Why3 实现一种数据库约束的编译时间自动化验证。
 - 采用 Ocamllex 和 Ocaml yacc。项目源代码开源并托管在 Github 上:
<https://github.com/yszheda/assertion-verification>

曾经参与过以下开源项目:

- 游戏引擎 quick-cocos2d-x
- octopress 插件 octopress-syncPost (PR#8 & PR#9, 前者被接受)
- Linux 文件系统扩展属性 Python 库 xattr (提交了一个简单的 patch: PR#8, 已被接受)

技能

- 编程语言: C, C++, Lua, Matlab/Octave, Verilog HDL, Shell script (主要为 bash)
- 编程技术: 游戏引擎 (cocos2d-x), 并行计算 (CUDA) 等, 开发手游时对 OpenGL ES 有一些接触。
- 操作系统: GNU/Linux (目前使用 Arch Linux), Windows
- 版本控制工具: 主要使用 git, 使用过 svn (目前已弃用 svn, 改用 git-svn)
- 调试工具: gdb
- IDE: Eclipse, Visual Studio, Xilinx ISE (目前较多项目没有用 IDE, 而是写 Makefile 或用 automake)
- 编辑器: Vim
- 文档工具: L^AT_EX