

# 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

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

## 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
  - 作为公司第一个大型 2D 手游项目的初始开发成员至今 ( 目前游戏已上线: Google Play 及 App Store )。
  - 项目组客户端开发主程, 主要采用cocos2d-x和quick-cocos2d-x。除此以外, 也负责一些服务器端开发工作, 采用OpenResty。
  - 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, PR#440 )。
    - \* 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>
    - \* 开发 Bash、Python 脚本, 制作和管理 Docker 镜像, 用于自动化某些开发流程、线上错误信息整理和分发、代码检查、批处理策划表、服务器单接口压测等等。

- \* 游戏功能模块开发，包括但不限于客户端与服务器端的战斗。
- \* 改善客户端做 UI 界面流程，减少资源占用，优化游戏性能。
- \* 负责客户端 code review 和新人指导。

## 研究经历

- 国立清华大学 LSA (Large-scale System Architecture) 实验室成员，导师为周志远教授，研究方向为 erasure codes、cloud storage system 和 GPGPU，期间曾任导师并行计算课程的 CUDA 实验课 TA，2012–2014
- 法国巴黎十一大学 LRI (Laboratoire de Recherche en Informatique) 实验室研究实习生，导师为 Véronique Benzaken 和 Évelyne Contejean 教授，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，导师为宋明黎教授，研究课题为“图像场景音频识别”，2010–2012

## 项目经历

- GPU-RSCode (2012,12–2014,6): 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>
  - 与 CPU 上性能最好的 Reed-Solomon code 库 Jerasure 相比，有 14.71 倍的加速比。
- GPU-knn (2012,9–2013,1): 用 GPU 加速 k 最近邻居算法。
  - 分为四个子项目，采用 CUDA、OpenCL、pthread、MPI。项目源代码开源并托管在 Github 上：  
<https://github.com/yszheda/GPU-knn>
- 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)。
- nginx 工具 nginx-devel-utils (给 lua 内存泄漏工具提交了一个简单的 patch, 已被接受)。
- 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：Lua, C, C++, 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), OpenResty 等。
- 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（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： $\text{\LaTeX}$