

袁帅

乐其新游地工作室游戏开发工程师

手机: (86)13539623264

个人主页: [lmrlmsslmtthttp://yszbeda.github.io](http://yszbeda.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
 - 作为公司第一个 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)。
 - 现为项目组客户端开发主程, 主要采用cocos2d-x和quick-cocos2d-x。除了客户端开发外, 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/yszbeda/cocos2d-x-GridView>
 - <https://github.com/yszbeda/cocos2d-x-irregular-button>
 - <https://github.com/yszbeda/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 和新人培训。

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/yszgheda/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/yszgheda/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: L^AT_EX