

杨子涵

18790342103 | 2039143115@qq.com | 四川省成都市
个人博客: <https://yzh2002.cn>

教育经历

电子科技大学 信息与软件工程学院

2020年09月

- 成绩: 均分89.67, 绩点: 3.89/4.0
- 相关课程: 微积分(97), 计算机网络(88), 操作系统原理与实践(88)

荣誉奖项

校优秀学生奖学金

2020-2021学年

中国高校计算机大赛网络技术挑战赛国家三等奖

2022/09

中国大学生服务外包创新创业大赛西部赛区三等奖

2022/06

中国高校计算机设计大赛四川省三等奖

2022/05

项目经历

基于P4和SRv6的智能网络监测系统 前端负责人

2022年04月 - 2022年09月

技术栈: React(hooks)+TypeScript+Recoil+G6+Axios+Koa

- 主要满足网络信息可视化与监控视频流调度需求。基于P4定义的数据平面, 和SRv6技术改变SR标签及其排列顺序来动态指定探测路径完成网络态势获取, 并将整个网络态势信息在前端页面可视化出来, 通过强化学习筛选影响链路状态的关键流量并通过线性最优重新路由关键流量, 实现网络智能负载均衡。(获C4网络技术挑战赛国家三等奖)
- 本人主要负责前端可视化部分, 使用G6进行网络拓扑的可视化展示, 根据动画边特性封装出数据传输演示的动画函数, 并在项目开发初期使用Koa自建了Mock服务, 通过Vite插件随项目一键启动。

友球会2022 队长

2022年03月 - 2022年05月

技术栈: Vue2+Vuex+WeChat Cloud Function

- 一款致力于方便大学生约球的微信小程序, 用户可自主选择场地, 查看场地详情(地点, 价格, 预约人员列表等), 进行场地的预约或者收藏, 并结合场地打卡功能, 实现信誉分奖惩机制, 信誉分过低会收到平台限制(获中国高校计算机设计大赛四川省三等奖)
- 本人负责通过微信云函数与微信云数据库对接并完成相关逻辑, 并使用腾讯地图的SDK实现场地打卡功能, 计算打卡距离来判定打卡是否有效, 作为队长, 还指定项目开发结构和规范, 协调安排团队成员(共三人)的开发工作。

Smaco平安校园出行系统 开发组成员

2022年07月 - 至今

技术栈: React(hooks)+TypeScript+Recoil+GraphQL(apollo)

- 实验室项目, 学校的出行管理后台系统, 前期由实验室研三师兄主力开发, 本人后来加入接手该项目。
- 本人前期主要熟悉师兄代码, 包括系统对象定义, 接口调用及各种Hook封装, 学习GraphQL(前端与后端服务通过GraphQL对接)。后面实现了用户/单位管理模块, 并基于Antd的Tree组件封装了useTree Hook及MyTree组件, 实现了加载动画, 叶结点上下移动, 内容搜索等功能。

基于SDN的智能流量调度系统 队长

2021年09月 - 2021年12月

- 以Mininet作为数据平面部署工具, 编写Python脚本建立拓扑结构, 以ONOS作为控制器, 构建网络平台
- 在控制平面对信息分析决策, 采用Dijkstra算法完成最短路径规划, 采用UDP视频流为背景流量, 完成单播, 组播, 链路节点宕机情景下的OpenFlow流表下发完成智能流调度。

社团经历

星三好工作室主席

2021年10月 - 2022年10月

SynX工作室前端组负责人

2021年12月 - 至今

个人总结

- 本人吃苦耐劳, 做事认真负责, 有较强的学习能力, 能够坚持做一件事并尽最大努力做好
- 本人对前端工程化有一定了解, 对于新事物有较强的求知欲, 乐于探索, 希望能结识更多优秀的人, 做有挑战的事。