

# 个人简历

张喆

June 2, 2012

## Profile

姓名: 张 喆  
生日: 1981年2月18日  
手机: 13439993984  
Email: zhangjiji.master@gmail.com

## Education

学历: 大学本科  
专业: 计算机科学与技术  
学校: 北京工业大学

## Experience

### 2011年8月 --- 现在    Glu mobile

使用cocos2d-x引擎开发ios游戏。

开始学习objective-c, 学习ios SDK和相关开发, 开始长期使用git和github。打算补充一些图形学知识。关注cocos2d引擎和GLKit与GL ES2.0。不幸的是降低了Emacs的使用频率, 开始使用XCode。等到更熟悉Mac下的开发之后, 希望能更多使用Emacs。

### 2010年7月 --- 2011年7月    网易 01工作室

使用lua脚本开发三国天下web游戏。

开始学习Lua脚本, 学习TeX, 并开始长期使用Emacs。业余开始关注bwapi的相关项目, 开始补充算法的缺陷, 开始补充数学的缺陷。开始关注编译原理与一些抽象的语言特性, 关注FP语言与抽象代数带来的东西。开始使用Mac操作系统。

### 2008年8月 --- 2010年6月    玛吉科技

使用Big World引擎开发MMO RPG游戏。

开始涉足游戏开发, 开始学习并使用Python脚本, 频繁使用Emacs, 学习游戏AI的开发。后期主要制作基于GOAP的NPC决策系统。

### 2004年1月 --- 2008年8月

先后在中软做项目, 方正国际从事排版软件开发。  
此期间喜欢学习C++语言的用法, 熟悉了STL和Boost库。

## Most Important Books For Me TOP10

排名不分先后, 不同时期给我耳目一新感觉, 或者带来顿悟, 印象深刻的书。附一句话书评。

“C++沉思录”

在C++庞杂的语法中挣扎时, 被野兽指出“用类描述概念”的核心理念。

“C++ Common Knowledge”

在C++庞杂的语法中挣扎时, 分门别类的进行了梳理。

“Modern C++ Desing”

刚开始接触template时被侯捷老师“带领着”为这“前卫的意义”震撼了一回，也开始剑走偏锋不能自拔。

“Inside the C++ Object Model”

看到内部豁然开朗。

“Concrete Mathematics 2/e”

原来数学还有这些方便的原理!需要多理解。

“3D Math Primer”

线性代数从此不再枯燥，不再抽象，乘来乘去其实都是有意义的。

“Elements of Programming”

“契约式的按照拓扑结构编程”数学家描述我所学过的C++语言。

“The T<sub>E</sub>Xbook”

娓娓道来，清晰易懂，大师就是大师，对TAOCP和Concrete Math充满好奇与信心。

“Version Control with Git”

先concept再practise，对Git有了稳固的理解与把握。所有知识都该如此讲啊!授之以渔。

“CODE 编码的奥秘”

原来计算机原理这么好懂。

其他好书还有很多，不过只写top 10，先想起来的就先入榜了。

## Other Reference

Github账户: zhangjiji

使用时间不长，相信以后会积累更多的，有project，有gist，还会有wiki和octopress的blog的。

## Referrals

希望能参加AIIDE的Starcraft AI war。

希望能制作出自己的游戏。

AI，编译原理，图形学，数学，基础算法 都感兴趣都希望能有长足发展与进步。