

# 个人简历

Zhang Zhe

January 7, 2012

## Profile

姓名: 张(吉吉) Zhang Zhe  
生日: 1981年2月18日  
手机: 13439993984

## 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GLES2.0。降低了Emacs的使用, 开始使用XCode。

### 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 $\text{\TeX}$ , 并开始长期使用Emacs。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。

### 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。  
此期间喜欢研究C++语言的使用, 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 TeXbook”  
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。

## 1 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。

## 2 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。