

# 周培坤

电话: +33 6 5814 2501

邮箱: zpkhhx@gmail.com

Blog: <http://izpk.blogspot.fr/>

GitHub: [github.com/zhopeikun](https://github.com/zhopeikun)



## Education

2015 - 2017	巴黎十一大	计算机科学与技术	硕士
2014 - 2015	巴黎十一大	计算机科学与技术	学士
2011 - 2015	西安电子科技大学	软件工程	学士

## Skills

英语, CET-6, TOECI 法语, B2

两年 Android 开发经验, 熟悉 JavaScript, Emacs, Linux, 擅长 APP 原型设计(Axure)

## Experiences

2016.1-2016.3 安卓开发工程师 创业团队 “一分钱” (法国省钱秘笈)

负责安卓应用 “一分钱” 的开发工作, 在 iOS 版本基础上重新设计, 已发布 Google Play 商店

2016.1-2016.6 算法工程师 (实习) INRIA, 巴黎

从事针对图论输入流分解问题 (the input flow decomposition problem) 问题的算法实现和优化

2015.11-2015.11 中国代表团助理 威斯丁酒店, 巴黎

经驻法大使馆遴选成为巴黎气候峰会中国代表团驻地内勤, 配合中警局工作人员做好驻地安全保障工作, 驻地发改委及新闻中心工作助理

2015.6-2015.8 销售经理 (比赛) 华为, 西安

华为销售精英挑战赛西安赛区第六名, “销傲江湖” 奖获得者 (5/400), 全国总决赛替补。经历销售、宣讲及谈判沟通训练

## Projects

2015.5 Unity5.0 游戏 Space Shooter

项目描述 Unity5.0 引擎实践, 完成 Space Shooter 小游戏

个人职责 正交相机实现 2D 视角, 多种方式尝试碰撞检测, 引入边界控制子弹陨石的销毁, 引入控制台熟悉输入接口, 随机数产生敌人等

2015.2-2015.4 棋类游戏 Frontière 的 AI 实现

项目描述 对给定棋类游戏 Frontière, java 完成 AI 设计与实现

个人职责 负责算法实现。初步使用 Minimax 及  $\alpha - \beta$  剪枝算法, 后优化使用  $\alpha - \beta$  剪枝迭代加深算法。针对图论路径搜索问题, 在 DFS/BFS 基础上深入学习 A\* 算法, 实现预处理路径以选择最优

## Awards

- 2016 西安电子科技大学法国校友会理事
- 2014 西安电子科技大学软件学院一等奖学金
- 2013 美国大学生数学建模比赛 (MCM) 二等奖
- 2013 陕西省大学生数学建模比赛二等奖
- 2013 西安电子科技大学数学建模比赛一等奖
- 2013 西安电子科技大学优秀干部