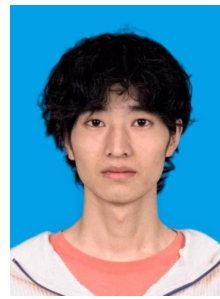


焦郁峰

18791314048 | 1322434659qq.com

1999-11 | 汉族

2024 届应届生



教育背景

西北大学/硕士	软件工程	研究生	2021-2024
陕西科技大学/本科	计算机科学与技术	本科	2017-2021

职业技能

- 熟悉 C/C++，熟练使用 C++ 的封装继承多态，STL 常用容器及其底层实现，以及 C++11 常用特性，智能指针等。
- 熟悉掌握常用的数据结构（链表、栈、队列、二叉树等），熟练使用排序、贪心、动态规划等方法。
- 熟悉设计模式，了解单例模式、策略模式、建造者模式、工厂模式、观察者模式、责任链模式等。
- 熟悉 TCP/IP 网络模型，掌握常见的网络协议（HTTP/HTTPS、TCP、UDP）熟悉 TCP 三次握手和四次握手。
- 熟悉 Mysql 基本原理和常用用法，了解使用常用的 SQL 语句。

项目经历

一、CMU15445-----支持简单 SQL 操作的单机数据库 2022 年 10 月-2023 年 2 月

主要工作

- 项目底层是基于 LRU-K 和可扩展哈希表设计的 Buffer Pool，实现了 Buffer Pook 的页面调度功能。
- 采用 B+树存储索引，完成了数据库非聚集索引功能，并利用乐观锁和悲观锁使索引有一定的并发性。
- 语句采用火山模型，支持 SeqScan、IndexScan、Insert、Aggregation、Sort 操作。
- 并发控制，使用 2PL 设计，实现 RU, RC, RR3 中隔离机制，实现了全局管理 R/W 锁，线程检测死锁。

个人收获

- 使用了 C++11 新特性实现了可拓展哈希、B+树的非聚集索引，对 C++11 新特性有了更进一步的认识和使用例如 unique_ptr、share_ptr 等，加深了自己对 C++ 的封装继承多提等特性的认识。
- 项目整体做完帮助我对数据库底层细节和操作系统有了很大的理解和学习。

二、唐卡虚拟数字博物馆 2022 年 4 月-2022 年 6 月

项目介绍

- 基于 Unity 下开发与 SteamVR 连接，使用 VRTK 和 C# 语言进行模型脚本绑定，实现了人物可以在 VR 中参加展览，并对展厅中展品进行交互。

主要工作

- 项目 3D 和 2D 的场景搭建，绑定模型数据和碰撞。
- 功能脚本代码的完善，包括人物移动、VR 射线和视频/音频呈现等。
- 构建 Player 的行为和移动，并在 VR 设备手柄中绑定事件脚本，使人物通过 HTC 手柄对展厅中的展品进行交互。

实习经历

华为技术有限公司 2023 年 6 月-2023 年 9 月

通用软件开发工程师-----应用市场 AppGallery 开发部

- 负责：应用市场元服务子进程接口-----服务下载、鉴权和安装。

确认元服务子进程调用业务逻辑，负责下载、鉴权、安装。包括后续等问题定位、沟通；开发维优日志输出自助定位工具，输出模块接入自主定位工具指导文档，在元服务和礼包模块完成验证应用；完成元服务免安装模块 UT 用例补充；协助处理 AG 体验官内部 Beta 元服务问题初判 20 问题处理；

个人收获

知会企业公司需求开发和业务交付流程、代码开发规范、问题定位流程。增强与开发、测试相关人员的沟通解决问题能力。