

田昊东



专业技能

- 熟练掌握数据结构与算法
- 熟悉 C++/JAVA 语言、熟悉面向对象编程方法
- 了解计算机图形学基础知识
- 了解常见的设计模式、编程思想
- 了解 linux 基本操作以及 git、gdb 等工具的基本使用
- 了解基础的并发编程
- 了解 unity 基本开发
- 具有扎实的编码能力

Github: [thdlrt](#)

现居: 江苏省南京市

电话: 18609824539

邮箱: 1040880153@qq.com

教育背景

本科 南京大学 计算机金融 (计算机科学与技术+金融工程本科双学位)

专业排名: 前 5 学期 3/40 (前 7.5%)、大一学年 3/43、大二学年 2/40

GPA: 前 5 学期全部课程学分绩 4.58 (91.6)

主修课程: 面向对象编程基础 (99), 数据结构与算法 (98), 高级程序设计 (96), 计算机系统基础 (95), 数字逻辑与计算机组成 (95), 大数据处理技术 (95), 程序设计基础 (94), 软件工程 (94), 网络应用开发技术 (94), 程序设计基础实验 (94), Games101 (现代图形学入门) 等

项目经历

南大计科-网易雷火游戏大赛 (团队)

队长 (主程)

2023/10-2023/11

- 使用 C#+Unity 开发的 RTS 游戏。项目中负责编写游戏中角色、建筑、系统机制等大部分代码, 设计整体面向对象结构, 以及单位 AI、寻路等功能。
- 代码量相对较大 (4000+行) 逻辑较为复杂, 使用面向对象编程方法以及设计模式组织项目: 使用了单例模式、策略模式、职责链模式、观察者模式等, 并且在一定程度实现了数据和逻辑的分离。
- 获得线上人气 Top10。

简易光栅化&光追 (软) 渲染器

2024/03-2024/04

- 光栅化渲染器: 使用布林冯模型, SSAA 抗锯齿, 贴图双线性插值, MVP 矩阵变换, shadowmap 阴影渲染等技术。
- 光追渲染器: Whitted 风格光线追踪, 支持镜面、漫反射, 多次 (递归) 反射、折射。

JAVA 肉鸽游戏

2023/11-2023/12

- 使用 LibGDX 编写的 JAVA 程序, 包括客户端和服务端, 支持网络联机功能、本地存档 IO、以及多线程。
- 使用状态同步+房主模式实现网络联机功能, 支持游戏中加入玩家, 服务端使用 NIO+Socket 实现。

移动端 (安卓) 搜索客户端开发

2023/06-2023/08

- 编写支持多网页浏览、图文新闻、天气、短视频等功能的安卓客户端
- 使用本地数据库 (SQLite) 缓存用户个人信息、收藏夹、新闻等数据

竞赛和奖项

英语技能: CET4 (573) CET6 (564)

第 32 次 CCF-CSP 能力认证: 355 (前 1.33%)

第 15 届蓝桥杯 (软件赛 C++A 组): 省一等奖

卓越奖学金: 大一、大二连续两年获得卓越奖学金二等奖 (仅两人, 8000¥)

2023 百度移动端实战训练营: 优秀学员

2023 年南京大学社会实践优秀学生

第 19 届南京大学程序设计大赛: 银奖

第 20 届南京大学程序设计大赛: 金奖

评价及规划

学习积极认真, 细心负责, 有很强的责任感, 吃苦耐劳, 喜欢和勇于迎接新挑战。热爱学习, 条理清晰善于整理 (个人博客: [CsNote](#)) 喜欢学习新知识并不断完善知识体系。

具有扎实的编程基础, 编码能力较强 (拿到了阿里巴巴灵犀互娱游戏开发暑期实习的 offer)。

热爱游戏, 希望进一步学习计算机图形学相关知识, 并在研究生阶段进行游戏画面实时渲染相关研究。