

# 熊若晗

✉ darxs@qq.com · 🌐 Dar-Xs · 📍 湖北荆州 · 🔄 更新简历

## 🎓 学历/奖项

东北大学 · 辽宁沈阳 · 软件工程本科 2020 – 2024 (预计)  
三等奖 · 亚太地区大学生数学建模竞赛 2023.2  
省赛一等奖 · 国赛三等奖 · 第十四届蓝桥杯大赛软件类个人赛 2023.4, 2023.6

## 👨‍💻 实习/工作经历

Web 前端实习生 · 赛博大象集团 | 资讯产品研发部 📄 材料 2023.5-2023.7  
让涂鸦会跳舞 封装 Meta 开源的AnimatedDrawings项目, 用于吸引用户提高日活  
涉企投诉合规 响应网信办 4 月底发布的“清朗”专项行动, 包含 App 端和 PC 端  
Copilot Chatbot 改造 Microsoft 开源的copilot-chat-app, 供公司内部使用  
前端开发应届实习生 · 腾讯 (深圳) | PCG 社交平台产品部 2023.12-至今

## ⚙️ 技术栈

- 编程语言: 精通 Java, Swift, JavaScript; 熟悉 TypeScript, Python, C/C++, Shell
- 前端: 熟悉, 需要对照文档开发
  - JS 框架: Vue.js, React
  - 组件库: ElementPlus, Ant Design, FontAwesome
  - CSS 框架: Sass/SCSS, Tailwind CSS, Less
  - 整合框架: Quasar, Umi, Docusaurus
  - Dependencies: vuex, pinia, redux, vue-router, axios, katex, socket.io
  - Hosting: Vercel(Serverless/Edge Function, Next.js), Netlify, Vultr, SM.MS
- 后端: 熟悉 Node.js, NestJS, Express, Koa, Docker, Nginx; 了解 Spring, Spring Boot
- iOS: 熟悉 SwiftUI, Swift Chart, Core Data, Xcode
- 数据库: 熟悉 MySQL(MyBatis), Redis, 阿里云 TableStore
- 操作系统: 精通 macOS; 熟悉 CentOS/RHEL, Windows
- 工具: 精通 VS Code, IDEA; 熟悉 nvm, npm, git, Postman, Sketch, Figma

## ☰ 项目介绍

自动报价系统 2023.9-10

帮助销售团队快速、准确地提供产品报价, 同时提高企业收益; 涉及商业, 未开源

- 单人全栈开发, 服务部署在阿里云上, 获取了 SSL 证书, 使用 HTTPS 协议
- 前端 Vite, Vue3, Axios, Tailwind CSS, Element Plus
- 后端 Nginx 反向代理, 实现端口复用; Docker compose 管理 Nginx 和 Node 容器
- 用 Node 搭建 mock API 测试, 使用 Koa 系列中间件搭建 HTTP 服务器; 敏感数据均使用环境变量

Math Latex 📄 站点 · 🗄️ 仓库 2023.7

将学校原来的, 基于图片的数学刷题平台, 迁移到基于  $LaTeX$  公式渲染的方案

- 前端选用 Quasar 一键包, 包含 Vite, Vue3, vue-router, TypeScript, Pinia, Axios; 其他方面, 使用阿里云的 TableStore 服务储存迁移中的数据, Katex 用于处理数学公式的渲染
- 后端 Nginx 反向代理, 实现端口复用; Docker compose 管理 Nginx 和 Node 容器; 使用了 Vercel 的无服务函数来处理正在迁移的题目数据, 以及新增公式的权限管理
- 开发过程中, 用 Node 搭建了临时开发后端, Koa 处理 HTTP 请求, SQLite 作为开发用数据库

用于端到端加密通信的 Web 网页, 你可以用它安全地传递隐私数据, 例如账户密码

- 使用 RSA 作为握手的加密算法; 下一版将模仿 TLS, 将 RSA 升级为 AES 以提高效率
- 用户交换散列值, 再找中转服务器获取公钥并校验, 提升了用户体验: 不用直接交换很长的公钥
- 前端选用 Vue 3; Socket.io-Client 加速 WebSocket 开发; Tailwind CSS 作为 CSS 框架
- 后端选用 Node.js, 使用 Socket.io 实现身份验证和信息推送等核心功能, 使用了 Node 自带的 crypto 库用于加解密, 以及 https 库用于建立安全连接 (开发环境下为 http)

多人在线 Web 游戏, 省去了洗牌发牌结算的烦恼, 代价是不能摆弄手边的筹码了:(

- 游戏逻辑代码能处理复杂的游戏状况 (例如多玩家 all in 后的彩池分配)
- 前端选用 Vue.js 3, 使用 Axios 网络请求库, 使用 WebSocket 实现信息推送, 设计了漂亮的翻牌动画
- 后端选用 Node.js, 采用 Express 框架, 辅以 cookie-parser 用于管理玩家信息

众多翻译项目之一, 解释 Web 浏览器的工作原理

- 个人博客版本使用原生 HTML 和 CSS, 由 Blogger 提供托管服务
- 在个人网站上有中英对照副本, 使用 Docusaurus 原生 i18n

一个支持 10 人同时在线的局域网 2D 足球游戏, 不依赖于游戏引擎

- 客户端使用原生 Java, 使用 Java Swing 构建游戏 GUI
- 服务端使用 C 语言, 使用了大量系统调用, 部署在 CentOS 上
- 使用 math 库实现 2D 游戏模型的步进计算和碰撞检测, 使用 pthread 库实现多线程 Game Server
- 使用无状态字节协议模仿 HTTP 通信, 使用定时 SIGALRM 中断处理实现模型步进
- 参与交互设计、架构设计、双端编码、测试部署和文档编写

## ♥ 个人总结

---

- 具有良好的沟通和协调能力, 善于执行并拥有团队合作精神, 可以承受高强度工作
- 学习能力强, 善于应变, 能够快速适应新环境
- 知恩图报, 乐于助人, 活跃于 MDN 等开源社区, 帮助翻译技术文档
- 熟悉使用 Excel、Keynote 等办公软件, 擅长使用  $\text{L}^{\text{T}}\text{E}^{\text{X}}$  编写文档, 并对文件管理非常熟悉

## i 其他

---

- 博客 (旧版): [blog.darxs.cn](http://blog.darxs.cn)
- 个人网站/博客/作品集: [darxs.cn](http://darxs.cn), 托管在 Netlify 上
- LeetCode: [dar-xs](https://leetcode.com/u/dar-xs/)
- Bilibili: DarXs 微分
- 语言: 英语 - 熟练 (CET6 523)