

黎柱源

应届毕业生

2005/03

13412634312

广东省深圳市南山区

2414590330@qq.com

预备党员

专业技能

- **编程语言**：熟练使用 C++、C，能独立完成从底层系统编程到上层应用开发；熟悉 Python、Java、JavaScript，具备多语言快速切换能力
- **后端开发**：熟悉 Linux 系统编程（进程控制、多线程、管道 / 消息队列等 IPC 机制）、epoll I/O 多路复用、自研线程池设计；了解 RESTful API 设计规范与前后端联调流程
- **前端开发**：了解React Native + Expo 跨端开发，TypeScript；了解使用 ECharts 进行数据可视化，实现响应式数据看板
- **数据库**：熟练使用 MySQL，掌握关系型数据建模、SQL 查询编写与优化、索引设计
- **工程工具**：熟练使用 Git 进行版本管理与协作开发，熟悉 Linux 环境操作与 Shell 命令，掌握 Makefile 自动化构建

教育经历

深圳大学 计算机科学与技术（创新班）· 本科生 2023/09 - 至今

- **主修课程**：数据结构、算法设计、操作系统、数据库系统、计算机网络、软件工程、数据挖掘、自然语言处理，具备扎实的计算机专业理论基础
- **荣誉奖励**：2024-2025 学年优秀学生干部一等奖、公益之星二等奖；通过大学英语四六级
- **学生工作**：曾任计算机与软件学院团委学生会主席团成员，统筹学生会各部门工作，组织多次工作会议与跨部门协作，具备较强的组织协调与团队管理能力

项目经历

即时聊天系统（Linux C/S 架构） 独立开发 2026/03 - 2026/06

技术栈：C、Linux、epoll、自研线程池、FIFO 进程间通信、守护进程、Makefile

- 基于 FIFO 命名管道实现多客户端与服务器之间的消息通信，完成用户注册、登录、点对点消息收发的完整 C/S 架构，支持多终端同时在线
- 实现离线消息存储与投递机制：用户退出后服务器保存未读消息，重新登录时自动拉取并展示历史消息与发送时间戳
- 自研线程池模块，设计线程状态管理与任务队列，实现请求时分派工作线程、处理完成后回收线程复用，配合 epoll I/O 多路复用支撑多客户端高并发连接
- 实现聊天机器人管理器，支持动态注册随机机器人账号、用户可查看在线机器人列表并随机对话、随机选择机器人下线退出

- 完成工程化封装：配置文件解析（服务器端口、日志路径等参数可配置）、分级日志系统（连接日志 / 线程调度日志 / 错误日志分文件记录）、守护进程后台运行模式，部署于华为 Taishan 服务器（openEuler 操作系统）

聚光·圈 – 私有化社群内容分享平台 前端开发 2024/09 - 2024/12

技术栈：React Native、Expo、TypeScript、Vue.js、ECharts、RESTful API

- 基于 React Native + Expo 独立完成移动端全部核心页面开发（登录注册、动态广场、发布动态、好友列表、个人中心、修改密码），使用 Expo Router 文件路由管理页面跳转，通过 AuthProvider 全局管理用户登录态
- 基于 Vue.js 开发 Web 管理后台，实现社群活跃度统计、内容发布趋势可视化图表（ECharts）、用户管理查询、内容审核与删除等模块
- 封装统一 API 请求层，基于 AsyncStorage 管理登录 token，统一处理请求拦截与错误反馈，对接用户认证、动态发布、评论互动等后端接口
- 参与敏捷开发流程，参加每日站会同步进度，进行代码合并与冲突解决，协调前后端接口联调，推动项目按期交付

欺诈对话检测模型对抗鲁棒性评估系统 独立开发 2024/09 - 2024/12

https://github.com/Lojo-Li/2023150060_LZY_NLP_FinalWork.git

技术栈：Python、文本扰动、规则分类器、语义相似度计算、消融实验

- 实现六种语义保持的对抗扰动策略（同义词替换、句式改写、字符错拼、插入无关词、语序调整等），攻击基于关键词规则的欺诈对话检测模型
- 原始检测模型准确率 78.5%，经对抗扰动后最佳攻击成功率（ASR）达 42.0%，验证了基于规则与关键词匹配的模型对语义改写攻击的严重脆弱性
- 设计并执行消融实验，逐类扰动单独测试，结果表明句子级改写（ASR 42.0%）和词级同义词替换（ASR 38.5%）攻击效果最强，字符级扰动影响相对较小
- 分析模型脆弱根源（过度依赖关键词匹配、正则规则僵化、缺乏深层语义理解），提出对抗训练、引入深度语义模型等防御方向，项目代码已在 GitHub 开源

基于 OpenGL 的 3D 虚拟场景渲染系统 独立开发 2024/09 - 2024/12

技术栈：C++、OpenGL、GLSL、Phong 光照模型、阴影映射、层级建模

- 构建完整 3D 虚拟场景，包含地面、天空盒、房屋、灯阵、奶牛等多个物体，支持 OBJ/OFF 外部模型文件加载与纹理贴图
- 在片元着色器中实现 Phong 光照模型（环境光 + 漫反射 + 镜面反射），为不同物体独立设置材质参数（反光度、颜色等），增强场景真实感
- 基于平面阴影投影矩阵实现动态阴影渲染，支持光源位置实时调整时阴影同步更新
- 实现球坐标系相机自由控制（鼠标 + 键盘），以及多关节机械臂的层级建模与交互（键盘控制各关节旋转），利用矩阵堆栈管理父子节点变换关系