

孙凌睿

Tel: +86 13522053669 | Email: 486248195@qq.com

成绩排名

北京工业大学

- 都柏林学院软件工程专业大三在读, 前两年 GPA: 3.74 目前排名 6/87
- 托福: 101 分
- 四级: 606 六级: 477

项目&竞赛经历

北京工业大学“太和顾问杯”数学建模竞赛

- 运用 SPSS Pro 对数据进行量化、信效度分析、预处理和合理化处理。
- 使用层次分析法、样本合理性分析、相关性分析等数学建模相关知识, 为数据分析提供支持。
- 运用回归函数等统计方法, 分析影响毕业生工作满意度和薪资的主要因素。
- 建立了统计专业毕业生薪资范围和工作满意度的预测模型, 并采用岭回归模型对模型进行评价和分析。

试卷查询系统设计 (校内编程作业)

- 设计并实现了数据访问层 (DAL), 采用 DAO 模式, 创建了诸如 PapersDaoImpl、TeachersDaoImpl 和 StudentsDaoImpl 等 DAO 实现类, 开发了用于 CRUD (创建、读取、更新、删除) 操作的 SQL 查询, 以高效地管理数据库交互, 通过全面的数据库模式设计 (包括试卷、科目、问题、答案、教师和学生的表) 确保数据的完整性和一致性;
- 表现层: 创建了用于不同功能的 JSP 页面, 如 insertTeacher.jsp、deletePaper.jsp 和 viewStudent.jsp, 在 JSP 页面中嵌入了 HTML 表单以捕获用户输入, 并将其提交到服务器进行处理。

Bouncy Asteroids 游戏 (校内编程作业)

- 运用 java 知识设计和实现了多个类, 包括飞船、子弹、小行星和游戏控制器等;
- 通过继承和多态性简化了不同类型小行星和敌方飞船的行为实现;
- 利用数据结构和算法知识使用集合框架 (如 ArrayList) 管理游戏中的动态对象 (如子弹和小行星);
- 对于图形和用户界面 (GUI) 开发方面, 使用 Java Swing 库创建图形用户界面, 实现游戏的绘制和用户交互, 设计了自定义绘制方法来呈现飞船、小行星和其他游戏元素, 通过事件监听器处理用户输入, 实现了飞船的实时操控。

麻将游戏 (校内编程作业)

- 研究麻将规则和流程, 并将其转化为代码, 确保游戏的公平性和准确性;
- 设计牌处理和算分系统的算法和数据结构, 支持复杂牌型判断和得分计算;
- 编写后端代码的测试文件, 覆盖游戏逻辑和网络通信, 确保系统的可靠性和健壮性。

实习经历

北京国融工发投资管理有限公司

2023.07

数据分析师实习生

- 深入学习并掌握 SQL 基本函数和语法, 能够在大数据平台上高效提取数据, 支持实际业务问题的解决;
- 熟练使用 Excel 进行数据处理, 掌握排序、筛选和计算等功能, 能有效整理和分析复杂数据;
- 处理缺失值、异常值和重复值, 分析并归纳异常值和重复值的产生原因, 确保数据质量。

计算机技能

- 编程语言: Java, Python

未来方向

以后打算出国留学，目前在准备语言成绩托福和 gre。以前没有太多的科研经历，对深度学习方向挺感兴趣的但是没有系统的学习过，如果您能给我这次科研的机会，我会认真踏实的学习所需要的知识，并完成相应的任务。