



杨泽政

2005.1 | 共青团员

手机号: 15690221918

微信号 a1797788515

邮箱: 1797788515@qq.com



教育背景 Education

大连海事大学(211、双一流) 信息科学技术学院 计算机科学与技术拔尖实验班 2023.09——至今
大学英语四六级(575/472) GPA 3.92/5 综合排名 12/25(预计获得保研资格)
核心课程: 计算机组成原理(95) 数据结构(94) 操作系统(90) 计算机图形学(93)

项目经历

1. 2D 植物平台对战游戏

项目简介: 项目基于 EasyX 图形库和 C++ 语言实现了 2D 平台双人对战游戏, 支持角色选择, 不同角色具有各自技能组, 实现了角色选择, 游戏对战, 胜负判定完整流程。

参与工作: 设计实现游戏主循环框架, 完成渲染逻辑, 基于定时器实现固定帧率更新, 解决了画面卡顿与碰撞判定不同步的核心问题。封装粒子特效系统、角色技能组件等核心模块, 采用面向对象设计模式完成 2 组差异化角色技能开发。基于 AABB 包围盒算法搭建物理碰撞检测系统, 实现角色、地形、技能弹道的全场景判定。

2. 基于 OpenGL 的模块化 3D 渲染框架

项目简介: 项目基于 OpenGL 图形 API 与 C++ 语言实现, 使用 GLFW 管理窗口与输入、GLAD 加载 GL 函数指针、GLM 完成矩阵运算、stb_image 加载纹理, 构建了从顶点数据到屏幕输出的完整图形渲染管线, 支持纹理贴图、深度测试、Alpha 混合与双缓冲垂直同步, 并搭建 FPS 摄像机实现了 3D 贴图立方体与基础平台场景的自由视角漫游。

参与工作: 设计分层渲染架构, 封装 VAO/VBO/Shader/Texture 等 GL 资源避免泄漏; 利用 C++ 模板特化实现类型安全的顶点布局系统; 手写基于 #shader 标记的着色器解析器并缓存 uniform location; 通过 GLCall 宏前置清错 + __debugbreak() 把隐式 GL 错误转为可定位硬中断; 实现基于欧拉角的 FPS 摄像机(WASD + 鼠标视角 + 滚轮 FOV), 通过 pitch 钳制规避 Gimbal Lock; 手写 MVP 矩阵组合, 解决正交/透视投影与顶点尺度不匹配导致的渲染异常问题。

个人荣誉

2026 年中国大学生程序设计竞赛 (CCPC) 全国邀请赛 (秦皇岛)

2025 年睿抗机器人开发者大赛 (RAICOM)

16 届蓝桥杯全国软件和信息技术专业人才大赛

第五届辽宁省大学生程序设计竞赛

大连海事大学招商轮船奖学金

大连海事大学优秀学生奖学金

银奖

国家级三等奖

国家级优秀奖

铜奖

校级特等奖

校级三等奖