张庄祥

150 6061 3976
2918344053@qq.com

仲恺农业工程学院 · 计算机技术硕士（研一） · 人工智能方向

个人优势

计算机技术硕士研一在读，研究方向为人工智能；具备 C/C++、Java 编程基础及 UE5 / Java Web 项目经验。理解功能、兼容、回归测试与缺陷跟踪流程，能够根据需求拆分测试点、设计用例并输出测试记录。长期体验动作 RPG 与 FPS 游戏，关注《鸣潮》的战斗手感、角色技能反馈、任务流程、UI 交互及性能表现。

教育背景

仲恺农业工程学院 ｜ 计算机技术 硕士（研一） 2026.09—至今

厦门理工学院 ｜ 软件工程 本科 2022.09—2026.06

研究方向： 人工智能 **核心课程：** 数据结构、数据库、操作系统、计算机网络

专业技能

测试能力： 功能测试、兼容性测试、回归测试；测试点拆分、用例设计、缺陷记录、问题复现与测试报告

Java Web 测试： 能够围绕用户、登录、权限、订单等业务流程设计测试场景，编写并执行自动化测试脚本，记录测试结果并开展缺陷回归验证

开发能力： C / C++ / Java，了解 Python；Spring Boot、Java Web、Vue、JavaScript 与数据库设计

UE 开发： 能够使用 UE5 C++ 与蓝图进行游戏功能开发，掌握 AI 行为树及 Actor-Component 组件化设计

AI Agent： 熟练使用 Codex 等 AI Agent，能够完成需求拆解、代码生成与重构、问题定位、测试验证、文档编写及部署

开发工具： 熟悉 Git、Visual Studio、IDEA、PyCharm、VS Code、Blender

项目经历

UE5 FPS 丧尸游戏（个人项目） ｜ UE5 蓝图 / C++ / AI 行为树 2025—2026

- 独立完成地图加载、角色跑跳移动与射击、敌我受击反馈、血条及拾取物等核心玩法；通过 AI 行为树实现丧尸寻路、追踪与攻击。
- 采用 Actor-Component 架构拆分移动、生命值、库存等可复用组件；围绕移动/射击、敌人状态、伤害结算和场景加载开展功能验证与调试。

  作品下载：pan.baidu.com/s/1nxV7uyNVyt-Q2hTiDiEwBg（提取码 1111）

宠物商店 Web 系统（团队项目） ｜ Java / JavaScript / Web 2023—2024

- 参与前台、后端与后台管理系统开发，支持宠物及用品购买、订单处理、角色权限与登录验证；负责个人信息页面前后端及订单后端。
- 从业务流程理解用户、订单和权限模块，为功能测试、接口联调及异常场景定位积累实践。

AI 大模型接口应用（团队项目） ｜ Spring Boot / Java / 前端 2025—2026

- 负责大模型文本/图像生成接口的后端调用与全部前端页面，实现请求、响应及结果展示流程。

竞赛与证书

- 第十五届、第十六届蓝桥杯福建赛区 C/C++ 程序设计大学 B 组三等奖
- CSP 计算机软件能力认证 180 分（累计排名前 36.48%）；全国大学生创业创新能力大赛国家级一等奖
- 软考中级软件设计师；CET-6（442 分，阅读 202/248.5）

游戏经历

热爱动作 RPG、开放世界与 FPS 游戏，持续体验《鸣潮》等产品；习惯从玩家视角记录战斗反馈、操作手感、任务流程、UI 信息层级及异常复现条件，并愿意把游戏热情转化为细致、可复现的质量反馈。