朱润达

电话：+86 16643158820 | 邮箱：zhurunda2026@163.com
出生年月：2006.02 | 个人网站：zhurunda.com



教育经历

吉林大学（985） 软件工程 · 本科 2024.09—2028.07

实习经历

沈阳思倍思 后端开发实习生 2026.06—2026.08

核心技术：**Java、Spring Boot、MySQL、Redis、Vue、Element UI**

- 使用 **Spring Boot、MySQL** 开发数据上传、分页查询与标注任务流转接口，参与数据表设计及权限校验。
- 使用 **Vue、Element UI** 开发工作台、数据集与标注任务页面，完成联调、缺陷修复及内部部署支持。
- 面向机械臂数据生产，实现图像、运动轨迹与动作序列的标注管理，配合团队统一数据格式及标注流程。
- 配合算法团队开展数据清洗、异常样本筛选与格式转换，统一字段及标注格式，为机械臂模型训练准备结构化数据。

项目经历

知遇 Kindred ｜竞赛交流与智能组队社交平台 项目负责人 2026.09—至今

技术栈：Java、Spring Boot、MyBatis、MySQL、Redis、RabbitMQ、Spring Security、WebSocket、Spring AI、Docker

面向大学生交流发帖与竞赛组队场景，采用模块化单体架构，覆盖社交发帖、组队招募、私信群聊与 **智能检索**等功能。

- 针对最后名额被并发申请抢占的问题，将审批、成员写入和名额变更放入同一 **MySQL 事务**，结合条件更新、唯一约束与幂等控制，避免超员、重复入队及部分提交。
- 针对业务提交成功但 **RabbitMQ 投递失败**的双写问题，采用**事务 Outbox**；以**短租约和领取 token** 防止过期 Worker 回写覆盖新领取结果，并结合发布确认、消费幂等、有限重试与死信审计实现故障恢复。
- 针对 WebSocket 断线或客户端重发造成的**消息遗漏与重复**，采用 **HTTP 持久化**、WebSocket 推送；通过客户端 UUID、会话递增序号和阅读游标实现**幂等写入、未读统计与断线增量补取**。
- 针对成员退出、账号封禁或消息撤回后的越权访问，基于 **Spring Security** ＋ **Redis Session** 与 MinIO 私有附件，在消息读写和附件访问时**动态校验当前权限**。
- 针对**纯向量检索**在精确筛选与关键词匹配上的不足，基于 **Spring AI** ＋ **Milvus** 组合业务筛选、关键词与向量召回，以 **RRF 融合排序**；返回前校验来源版本与个人资料访问范围，过滤过期或无权访问的结果。

高校知识问答系统（RAG） 项目负责人 2025.08—2025.10

技术栈：Python、LangChain、FastAPI、ChromaDB、Vue.js

- 支持教师上传 PDF、DOCX、TXT 教学资料，使用 PyMuPDF、python-docx 与 UTF-8 文本解析提取内容，规整空白与段落后按标题/段落递归**切分为 Chunk**，并保留文档 ID、标题、页码及片段序号。
- 使用中文 **Embedding 模型**将 Chunk 编码为 **512 维向量**存入 ChromaDB，按知识库 ID 过滤，随文档更新同步维护索引。
- 基于 **LangChain** 串联问题向量化、知识库过滤及相似片段召回，将检索内容与最近 4 轮对话交给 **DeepSeek Chat** 生成回答；通过 **FastAPI** 提供上传、维护与问答接口。
- 使用 Vue 实现教师端文档维护、管理员审核及问答日志管理；项目获**软件著作权：2026SR0034691**（2026.01）。

专业技能

- 熟悉 Java SE 核心知识，理解**常用集合及数据结构、面向对象、异常、反射、泛型**。
- 熟悉 MySQL，理解**事务、隔离级别、索引、MVCC、三大日志、锁机制与慢 SQL 优化**。
- 熟悉 Redis，理解**核心数据结构、持久化、分布式锁、缓存穿透、击穿、雪崩及应对方案**。
- 使用 **Spring Boot、MyBatis-Plus** 开发业务接口，具备数据库访问、权限校验与接口联调经验。
- 使用 **Python、FastAPI** 封装大模型服务，使用 **LangChain、ChromaDB** 实现向量检索与多轮问答。
- 了解深度学习，能够使用 **PyTorch** 开展模型训练与评估，理解 **Transformer、Embedding** 的基本原理。
- 使用 **Vue、Element UI** 开发业务页面；使用 **C#、Unity 3D** 开发游戏，采用 MVC、FSM 与异步加载。
- 使用 **Git、Maven、Linux、Docker** 管理代码、构建及部署，使用 **Codex** 辅助开发与问题排查。

获奖经历

美国大学生数学建模竞赛国际二等奖	2026.05	中国大学生计算机博弈大赛全国二等奖	2026.11
中国大学生计算机设计大赛省一等奖	2026.05	长春黑客松主题赛道三等奖	2026.09
全国大学生数学建模竞赛吉林赛区二等奖	2025.11	大学生创新创业训练计划省级项目	2026.05