

马超越昊

男 | 23岁 | 非党员 | 18652860008 | chaoyuehaoma@gmail.com

前端开发工程师

教育经历

华盛顿大学圣路易斯分校 硕士 计算机科学 2025-2026

GPA3.97/4 60% 学费奖学金

US News 全美综合性大学排名 Top 25

相关课程：高级算法、计算机视觉、自然语言处理、文本挖掘、计算机安全与隐私

华盛顿大学圣路易斯分校 本科 计算机科学 2021-2025

GPA3.67/4 55% 学费奖学金

相关课程：数据结构、算法导论、网页开发、面向对象编程、软件工程、人工智能

专业技能

前端框架：熟练使用 React 18 (Hooks) 和 Next.js 14 (App Router、Server Components、动态路由)；熟悉 Vue 3 基础

语言基础：JavaScript (ES2015+)；熟悉异步编程、模块化、原型链等

样式方案：Tailwind CSS、响应式布局 (Flex/Grid)

工程化：Vite 开发与构建；Git 工作流 (feature branch、PR review)；Vercel + Cloudflare 部署

后端基础：Node.js (Express)、RESTful API、MySQL；具备 AWS EC2 部署经验；了解 Firestore 等 NoSQL 方案

语言：中文 (母语)、英文 (流利, 全英文授课环境)

作品集：ottokeigo.com (个人前端作品集, Next.js + Tailwind 部署于 Vercel)

Github: github.com/OttoMa2002

项目经历

个人网站 (前端作品集) 独立开发(产品设计 + 前端开发 + 部署) 2026.02-至今

基于 Next.js 14 (App Router) + React + Tailwind CSS v4 独立设计与开发的个人作品集网站, 集成 MDX 博客管线支持文章静态生成与独立 SEO。整体采用深色简洁风格, 注重滚动交互与动画细节, 已通过 Vercel 完成线上部署, 持续迭代中。

健康测评系统 全栈前端实现 独立开发 前端+部署 2026.05-2026.05

内容:

独立完成一款健康测评 Quiz Funnel 获客漏斗的全部前端开发与部署, 对标 BetterMe 等海外健康类竞品的节奏与视觉。基于 Next.js 15 (App Router) + TypeScript + Tailwind CSS v4 + Zustand + Framer Motion 实现 5 步测评流程(性别/健身目标/身体数据/运动频率/个性化报告), 包含公英制切换、表单校验、状态持久化、中英双语、暗色模式与移动端适配, 通过 Vercel 部署上线。

业绩:

完成 5 步测评流程 + 全屏过场 loading + 报告页与价格弹窗的完整交付, 刷新可恢复状态, iOS Safari 移动端体验对齐桌面端。

在线体验: <https://health-quiz-funnel.vercel.app/>

田径队间歇训练管理系统 全栈开发(团队核心成员) 2026.02-2026.05

内容:

面向田径教练的间歇训练全栈管理系统,基于 Next.js + FastAPI + Clean Architecture 构建,集成 Impinj R700 RFID 硬件实现自动圈速采集,通过Electron 打包为桌面应用,已交付本地田径队真实训练使用。担任 4 人团队前端核心开发,主导前端 Code Review 与开发节奏协调;同时负责后端 Application Use Cases 层的设计与实现。

业绩:

系统已交付本地田径队教练投入真实训练使用;团队采用 feature branch + PR review + CI 工作流,核心模块通过 pytest 单元/集成测试覆盖。

在线小游戏聚合平台 全栈开发(独立完成) 2025.02-2025.05

内容:

独立完成的全栈 Web 项目,基于 Vue + LAMP 架构构建在线小游戏聚合平台,将多款开源网页小游戏(2048、Flappy Bird、贪吃蛇等共 6 款)统一接入,提供用户系统、游戏数据存储与排行机制。

前端 (Vue): 用户注册登录、个人中心、游戏列表、排行榜等页面交互; Dark Mode、Guest Mode 游客模式; 设计双模式排行榜(登录用户排名 + 游客单局排名)

后端 (LAMP 架构): 设计用户、游戏记录、排行榜数据表结构; 实现用户认证、游戏数据保存、排行查询等 RESTful 接口
部署:基于 AWS EC2 完成项目部署与环境配置

业绩:

项目作为课程 final project 完成,被授课教师选为下一学期课程教学示例项目。

iOS 菜谱 App UI开发 2024.08-2024.12

内容:

作为 4 人小组成员,参与开发一款菜谱查找与创建 iOS App。基于 Swift + SwiftUI 实现 UI 层开发,负责主要页面的界面设计与代码实现,包括菜谱列表、详情页与创建页等核心交互流程。后端 (Firestore 与第三方 API 集成) 由队友负责。

业绩:

完整功能闭环, 上架App store。

Unity 游戏开发 团队组长 2024.02-2024.12

内容:

作为4人小组组长,主导完成一款 2D 横版动作冒险游戏和 一款3D 第一人称射击游戏的从设计到上线全流程。基于 Unity 2022 LTS + C# 实现核心玩法(关卡系统、角色动画状态机、AI 行为、物理交互),负责架构设计、核心代码编写与最终发布。

业绩:

两款游戏均上线 itch.io 并保持可下载游玩

2D游戏: <https://ottoma.itch.io/finalproject>

3D游戏: <https://ottoma.itch.io/451-final-project>

Oiko(AI 多 Agent 协作建站与审核平台 全栈实现) 独立开发 全栈+设计+部署 2026.05-2026.05

内容:

独立完成 AI 多 Agent 建站平台 Oiko 的全栈开发与部署。基于 Next.js 14 (App Router) + TypeScript + Tailwind + Supabase (Postgres + Auth + RLS) + Anthropic Claude 实现 4 Agent 链式协作 (调研 → 架构 → 代码 → 审核), 含 iframe 沙箱防御、账户级 quota 限额、公开预览路由、OG 社交卡片, Vercel 部署上线。

业绩:

完成 4 Agent 协作 + 工作台双面板 + Dashboard + 公开预览 + 审核五大模块端到端交付。

在线: oiko-murex.vercel.app