

蕭爾西

陽明交通大學特選備審資料

1. 簡介

簡介與經驗

2. 自傳

學習動機、學習理念以及經歷

3. 申請動機與讀書計畫

申請動機與讀書計劃

4. 專案與經歷

個人專案的介紹與經歷介紹

5. 證明與獎狀

比賽的獎狀與證明



蕭爾西

全端工程師、開源工作者

著名開源專案

- superfile - 在 GitHub 上 **超過 15k 星號** 的檔案管理器
- MHCAT - **超過百萬人使用** 的 Discord 機器人

個人經歷與活動參與

- SITCON 2025 講者
- SITCON Camp 2025 課活組兼講師
- SITCON 2026 議程組兼開發組
- MOPCON 2026 資訊組
- Scrapyard Taiwan 資訊科技部
- HackIt 學生黑客松籌辦團隊
- HITCON 2025 與會者
- COSCUP 2025 與會者

競賽經驗

- 金盾獎 - 入圍決賽 (前 10)
- 清華大學 HPC 營隊 CUDA 優化 - 個人賽第一
- 清華大學 HPC 營隊 OpenACC 優化 - 高中組第一
- 清華大學 HPC 營隊 OpenMP 優化 - 高中組第一
- 日本 AI 甲子園 - 第三名
- 中學生黑客松子賽事 - 優選
- 中學生黑客松 - 佳作
- 政大創客松 - 評審特別獎
- 學科能力競賽 - 區賽參與
- Google DevJam - 入選決賽
- 雙北程式設計節 - 入選決賽
- YTP - 初賽第八

其他

- APCS - 3-3
- 中學生小論文 - 甲等

基本資料

- 姓名: 蕭爾西
- GitHub: [yorukot](#)
- Email: hi@yorukot.me
- 網頁: [yorukot.me](#)

技術專長

- 後端開發
- 前端開發
- DevOps
- 軟體架構
- 資料庫設計
- CLI / TUI 開發
- 資訊安全
- Linux
- 網路運維

自傳

不妥協的解決者

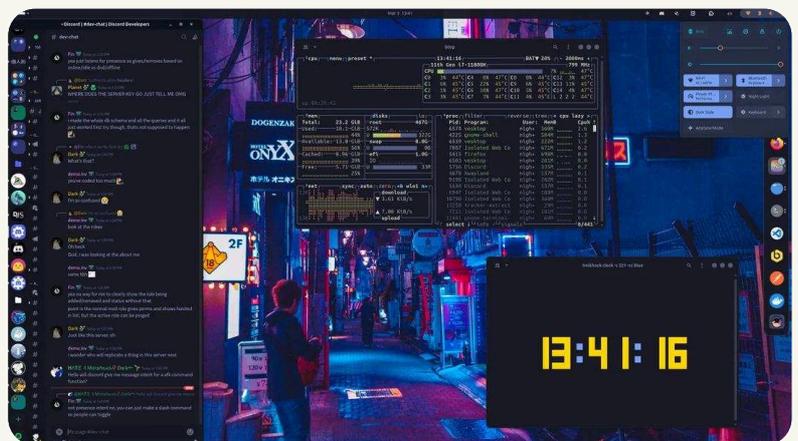
我從小就習慣問自己有沒有更好的方法解決問題。當我和朋友在 Discord 聊天需要播音樂，或發現沒有好用的終端檔案管理器時，**我不會將就，而是想辦法改善**。這個習慣加上自學能力，讓我開始學程式設計。國小時開發的第一個專案不只解決了自己的問題，也幫助到其他使用者，讓我了解到**技術可以改善別人的生活**。

實戰驅動的學習哲學

我學程式不是從頭讀教科書，**而是遇到問題就去找答案**。開發 Discord 音樂機器人時，我還不懂 API 串接；做終端檔案管理器時，也不知道 TUI 的原理。但這些**需求推動我去學習**。我會馬上在專案中嘗試新學的演算法，遇到不懂的程式碼就動手實驗，**這種做法讓我了解技術的重點在於解決實際問題**。然而，在一次次解決問題的過程中，我也逐漸觸及自身知識的邊界，意識到若要挑戰更宏大、更底層的問題，**需要紮實的理論基礎作為後盾**，這也成為我渴望進入大學體系深入學習的初衷。

深入系統底層的探索

隨著專案愈加複雜，我意識到僅僅掌握程式語言不足以打造穩定的應用，還需要深入理解底層系統。於是我開始**探索 Linux**，親手搭建伺服器，**從 SSH、檔案權限到 Docker 容器化與 Nginx 配置**，不斷累積經驗。最大的轉折是將日常作業系統完全換成 **Linux**，雖然初期充滿挑戰，卻迫使我快速掌握命令列操作、套件管理與開發環境配置，也讓我真正體會到系統層面的重要性。



自行配置的 Linux Gnome 桌面

開源創作的實踐成果

我在 GitHub 上累積超過 5500 次 commit 和 200 多個 Pull Request，其中包括對 Go 語言的標準庫和一些常用套件的貢獻。而當我在終端機上找不到好用的檔案管理器時，就決定乾脆自己寫一個。放到 HackerNews 後，意外獲得上萬個 GitHub 星數，還登上了 GitHub 周榜。此外我也開發過 MHCAT 機器人，現在有超過百萬使用者。

隨著 superfile 成長，它成為臺灣 GitHub 開源專案第六名、世界前兩千名的專案，我自己也進了臺灣 GitHub 開發者排行榜。這些意外的成果帶來不少機會，包括 Warp 主動提供贊助、受邀成為 FOSSASIA Summit 2025（亞洲開源的主要論壇）的講者，也收到來自國內外多家新創公司與科技企業的實習或合作邀約。這一路走來，不只是技術進步，在社群互動和專案管理上也學到很多。

排名	專案名稱	Stars
1	awesome-python	253,785
2	Magisk	54,948
3	cursor-free-vip	33,954
4	qBittorrent	32,407
5	awesome-graphql	14,787
6	superfile	14,487

superfile 位於臺灣 GitHub 專案第六

技術領導力的養成

superfile 受到關注後，我從個人開發者變成專案領導者，需要處理世界各地開發者的 issue 和 pull request。我建立了貢獻指南、issue 模板和標籤系統來管理需求。最困難的是處理架構更新時，要協調核心貢獻者並確保不影響現有使用者。這讓我了解到技術領導不只是寫程式，還要平衡各方需求、建立共識並負責專案發展。

知識分享的使命感

我的成長得益於前輩們分享的文章和開源專案。因此當我知道 SITCON 學生資訊年會時，立馬就提交議程申請，分享開發 superfile 的經驗。之後我持續參與社群，擔任講師、辦黑客松，每次分享都讓我重新思考技術本質。我相信知識需要流動，持續的分享和協作能讓臺灣技術社群更有活力。



於 SITCON Camp 上教課

展望未來

我期待在大學裡繼續這種「遇到問題就動手解決」的習慣。當我開始接觸 AI 相關課程時，我想做的不只是理解演算法原理，而是思考如何讓這些技術真正幫助到身邊的人。當我學習分散式系統時，我希望能設計出可靠且高效的系統，讓大型應用在真實環境中依然能穩定運行。當我研究作業系統時，我想探索如何讓開發者的日常工具變得更順手。

回想起來，從國小開發第一個專案到現在，我最享受的不止是當程式碼終於跑起來的那個瞬間，而是當其他人開始使用我的工具、當原本困擾大家的問題被真正解決。我希望在大學裡，這樣的瞬間能夠更多、影響能夠更大。不是為了什麼宏偉的願景，就是單純想讓身邊的事情變得更好一點。

申請動機與讀書計畫

申請動機

為什麼是資工系？

選擇資工系，是因為我發現程式設計不只是工具，而是一種思維方式。當我習慣用「能否寫程式解決」的角度看待問題時，我意識到資訊工程正是將這種思維系統化、專業化的學系。我需要更紮實的理論基礎來支撐我的實作能力，也需要更廣闊的視野來理解技術的邊界與可能性。

對資工領域的認知

我覺得資工的吸引力在於它的廣度和跨領域特性。從演算法、系統設計，到人工智慧、資訊安全，每個方向都在處理不同層面的挑戰。我特別對系統相關的問題有興趣，例如設計高效又可靠的分散式系統。讓 AI 真正能在現實中發揮作用，以及在方便與安全之間找到平衡。這些挑戰不只需要技術本身，更需要紮實的理論與跨領域的整合。

大學環境的價值

對我來說，自學雖然自由，但大學能提供更完整的知識架構和更豐富的交流。我期待在課堂裡學到嚴謹的理論，在實驗室裡參與規模更大的研究，並且在同儕討論中獲得新的觀點。更重要的是，我想學會如何把自己的熱情與專長，轉化為團隊合作的一部分。

學習與成長方向

未來無論是創業、進入科技公司，或是繼續深造，我都希望能持續創造讓人們生活更美好的技術產品。資工系提供的不只是知識，更是一個能與同樣熱愛技術的人一起學習、一起解決問題的環境，這正是我現在最需要的。

為何選擇國立陽明交通大學

陽明交通大學 **CS 排名臺灣第 2**，展現資工領域學術實力。選擇交大資工系最吸引我的是其**課程設計高度重視實作能力**。資工系不僅教授紮實的理論知識，更強調程式設計與專題實作，讓學生能透過實際操作理解概念、解決問題，真正培養「做中學」的能力。系上**提供多於他校的專精發展方向**，涵蓋人工智慧、網路工程、多媒體處理、資料科學等領域，並鼓勵跨域學習，讓學生能在**多面向累積專業能力**。對於習慣「遇到問題就動手解決」的我而言，這種以實作能力為核心、理論與實務並重的學習環境，是我**持續發揮技術影響力的理想舞台**。

讀書計畫

近程（大學入學前）

- **數學基礎強化**：針對高中數學的部分進行強化，為未來大學的進階數學以及人工智慧理論打下基礎
- **英語能力提升**：提升我的英文聽說讀寫能力，不只為大學做準備，也為未來出國留學與就業做準備
- **學習作業系統**：嘗試編寫一個簡易的操作系統，理解電腦的基礎架構以及原理
- **開源社群參與**：無論是建立新的專案或者是貢獻現有的專案，持續為開源貢獻一份心力

中程（大一到大四）

- **學習人工智慧**：不只學習人工智慧的使用，更要理解人工智慧的基礎原理
- **資訊安全專精**：學習網路安全、密碼學、系統安全等領域，建立以安全為優先的程式開發
- **技術社群領導**：持續參與社群活動，並且成為講者、助教等貢獻回社群
- **拓展國際視野**：規劃並執行海外留學，接觸世界頂尖的資訊知識，拓展國際視野

遠程（大學畢業後）

- **取得碩士學位**：取得碩士學位，增進自己的專業技術，如資安、人工智慧等
- **成為核心專案貢獻者**：成為重要開源專案（如 Go、Kubernetes、Linux kernel 等）的核心開發者或者維護者
- **遠程職涯拓展**：參與國際標準制定或技術基金會，在更高層級影響技術發展方向

專案、競賽與經驗

1. 開源創作與專案成果

P.8 superfile - 國際知名的萬星專案

P.10 MHCAT - 超過百萬人使用的機器人

P.11 Starker - 分散式容器部署平台

P.13 其他專案

2. 社群參與與知識分享

P.14 2025 SITCON 學生計算機年會 演講

P.15 2025 SITCON Camp 學生計算機年會夏令營

P.15 COSCUP 開源人年會 & HITCON 臺灣駭客年會

P.15 籌辦 Scrapyard 黑客松

3. 技術競賽與學習成長

P.16 黑客松競賽的經驗

P.17 高效能計算的實戰經驗

P.17 競賽程式的反思

4. 資安探索與國際交流

P.18 資安探索

P.19 積極參與 RFC 制定

P.20 國際交流

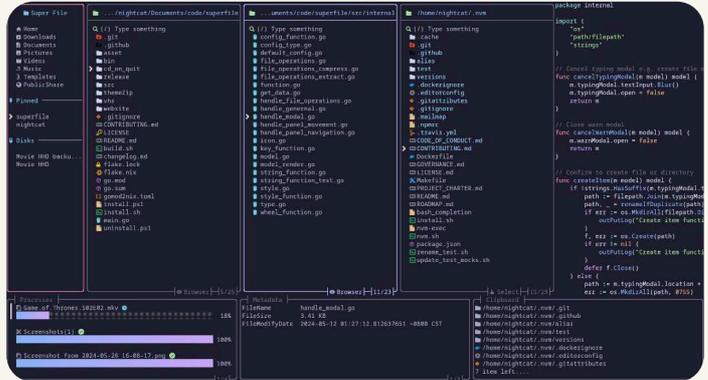
5. 獎狀與成績單

P.21 獎狀與成績單

開源創作與專案成果

superfile - 國際知名的萬星專案 [↗](#)

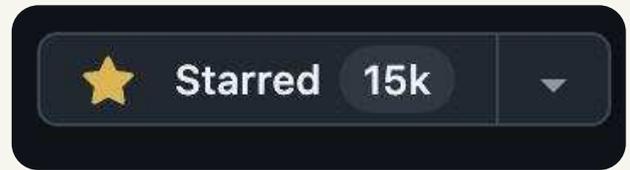
在開發過程中，我發現傳統的 `ls`、`cd` 指令處理複雜專案效率不高，而現有工具如 `ranger` 或 `Midnight Commander` 介面老舊且學習門檻高。因此我決定開發一個新的終端檔案管理工具 `superfile`。



superfile 操作介面

我選擇用 Go 語言開發，看重其跨平台編譯和併發處理能力。採用邊做邊學的方式，直接在專案中應用學到的概念。開發過程中最大的技術挑戰是大量檔案瀏覽的效能問題，我透過 Go 的 `goroutine` 和 `channel` 機制實現平行檔案讀取，讓程式能在背景載入檔案資訊，同時保持介面流暢度。

更深層的挑戰是學習終端顯示邏輯，包括如何處理不同終端的字元編碼、色彩支援和游標控制。我必須理解 ANSI escape codes、終端緩衝區管理，以及如何在不同作業系統的終端環境中保持一致的視覺效果。這個過程讓我深入了解終端應用程式的底層運作原理，從簡單的文字輸出到複雜的互動式介面設計。



superfile 星數

為了確保使用者體驗，我撰寫了超過 3 萬字的完整文檔，包括安裝指南、使用說明等，這個過程培養了我對於技術的表達能力。在推廣階段，我在 Reddit 和 HackerNews 發表技術文章解釋設計理念，而非單純分享連結，這種策略獲得良好回應。

Superfile – A fancy, pretty terminal file manager (github.com/mhnightcat)

413 points by oidar on May 10, 2024 | hide | past | favorite | 204 comments

HackerNews 上的發文

隨著專案成長，我的角色從開發者轉為維護者，需要管理來自全球開發者的貢獻。我設計了完整的貢獻者指南和自動化工作流程，並建立多種安裝管道，包括支援 Linux、macOS 和 Windows 的腳本安裝。當核心開發者加入後，我學會如何平衡技術決策權和團隊協作，確保專案方向一致性的同時，也能讓貢獻者保有足夠的創作空間。

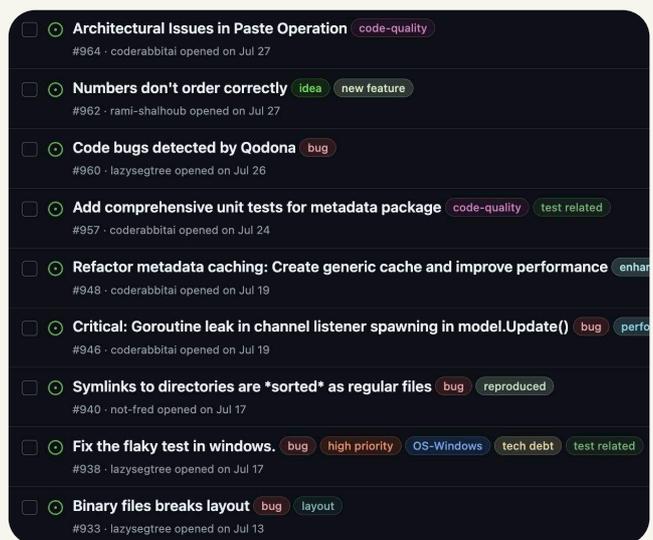


國外知名 Youtuber 介紹

目前 superfile 在 GitHub 上有超過 1.5 萬個星星，累積超過 10 萬次下載，是臺灣開源專案第六名、全球前兩千的專案，獲得 Warp 贊助支持，也被多位知名 YouTuber 介紹。看到世界各地開發者使用 superfile 改善工作流程，讓我深刻體會到成功的開源專案需要兼顧技術創新、社群經營和使用者教育三個層面。



收到 Warp 的贊助



運用 Tag 整理 Issue 與 PR

MHCAT - 超過百萬人使用的機器人

國二時，在使用 Discord 的過程中，我發現市面上缺乏功能完整且介面友善的中文機器人。最初我想開發音樂機器人，但因 Discord 政策改變，轉向開發實用型伺服器管理機器人 MHCAT。



MHCAT 自動產生簽到圖片

MHCAT 是我第一個大型專案，初期沒有考慮可擴展性，程式碼存在許多不夠優雅的寫法。隨著用戶快速增長，原架構出現效能瓶頸。我重新設計整個系統，導入負載平衡機制和資料庫優化策略。這次重構讓我認識到，可擴展性設計不是預測所有需求變化，而是建立靈活應對變化的架構原則。我開始採用模組化設計，將不同功能獨立拆分並清楚管理。這種思維轉變提升了程式碼的結構性與可維護性，也讓我在後續 superfile 開發中能更有效率地處理大量用戶回饋。



MHCAT 使用人數

我選擇用 JavaScript 開發，看重其成熟度和豐富的套件生態系。透過大量閱讀國外技術文檔和教學材料自學，這個過程不僅讓我掌握了 JavaScript，也提升了英文能力和自學能力。開發過程中我也接觸到 Next.js，學習如何建構完整的網頁介面。



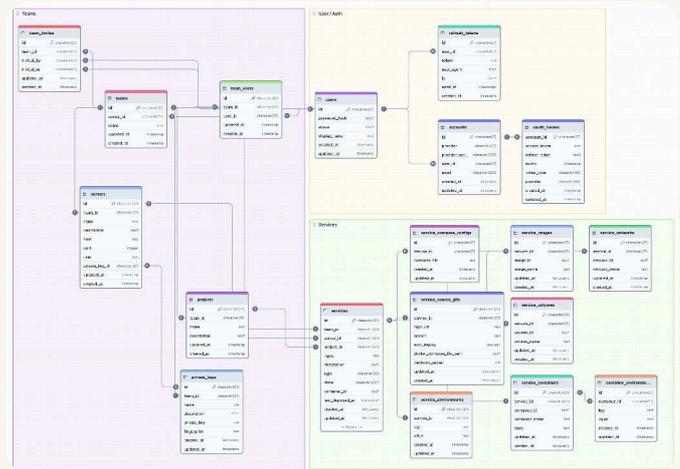
MHCAT 控制面板

目前 MHCAT 已成功服務超過 100 萬名用戶，並在超過 1 萬個 Discord 群組中運行。看到這麼多華語社群的用戶透過 MHCAT 改善他們的 Discord 使用體驗，讓我覺得這個專案確實填補了市場上的空缺，也讓我對軟體開發的影響力有了更深的認識。

Starker - 分散式容器部署平台

當我開始接觸 DevOps 時，發現目前在管理多台遠端伺服器上的 Docker 服務時面臨著巨大的困擾。每次部署都需要手動 SSH 進入不同機器、**缺乏統一的權限管理**、**無法即時監控部署狀態**，而市面上的解決方案要不過於複雜，要不就無法滿足小團隊的實際需求。於是我決定從零開始設計 Starker，一個專為團隊協作而生的 Docker 服務編排平台。

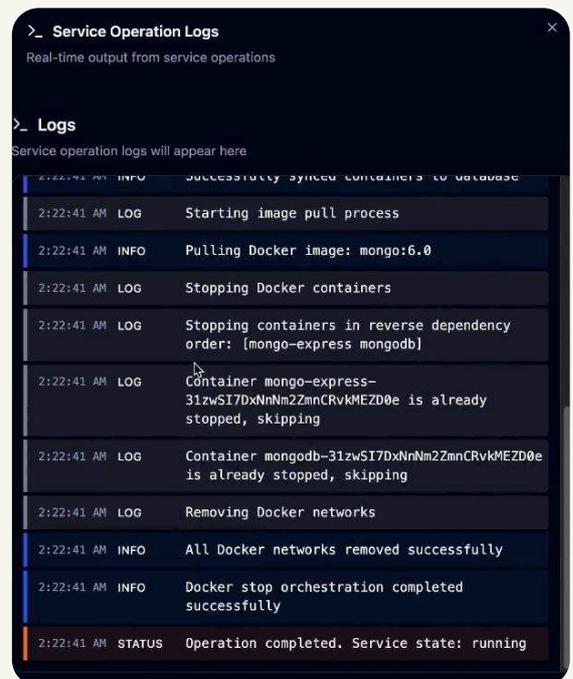
在架構設計上，我參考 **Clean Architecture** 配合 Go 的特性建立了類似的分層架構，確保各個層級的權責分離。選擇 Go 的 chi router 而非 Gin，是因為 chi 更符合標準庫的設計哲學，其中間件機制也讓我能夠優雅地處理權限驗證和錯誤處理。資料層面，**我建立了十多個相互關聯的資料表**，**通過外鍵約束確保資料完整性**



Starker 的 SQL 表設計

，並使用 PostgreSQL 的事務機制處理跨表操作，設計自動回滾機制來處理部署失敗的情況。

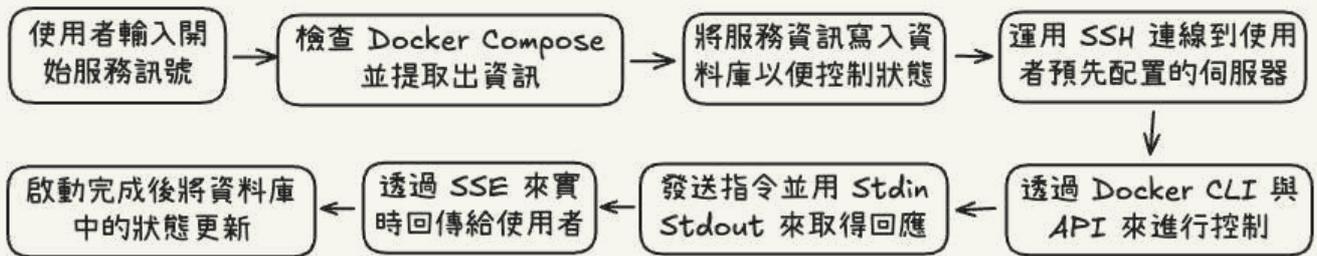
最大的技術挑戰是實現即時的 Docker 操作回饋。我需要解決的不只是 Docker Unix Socket 無法透過外網連線的問題，更要讓使用者能即時看到部署進度。最終我透過 SSH 隧道建立遠端連接，並使用 Server-Sent Events (SSE) 串流輸出到前端。相比 WebSocket，SSE 在單向資料流場景下更簡潔且瀏覽器原生支援自動重連。為了處理多個同時進行的部署，我設計了**連接池機制管理 SSH 連接**，並使用 context 控制操作超時。



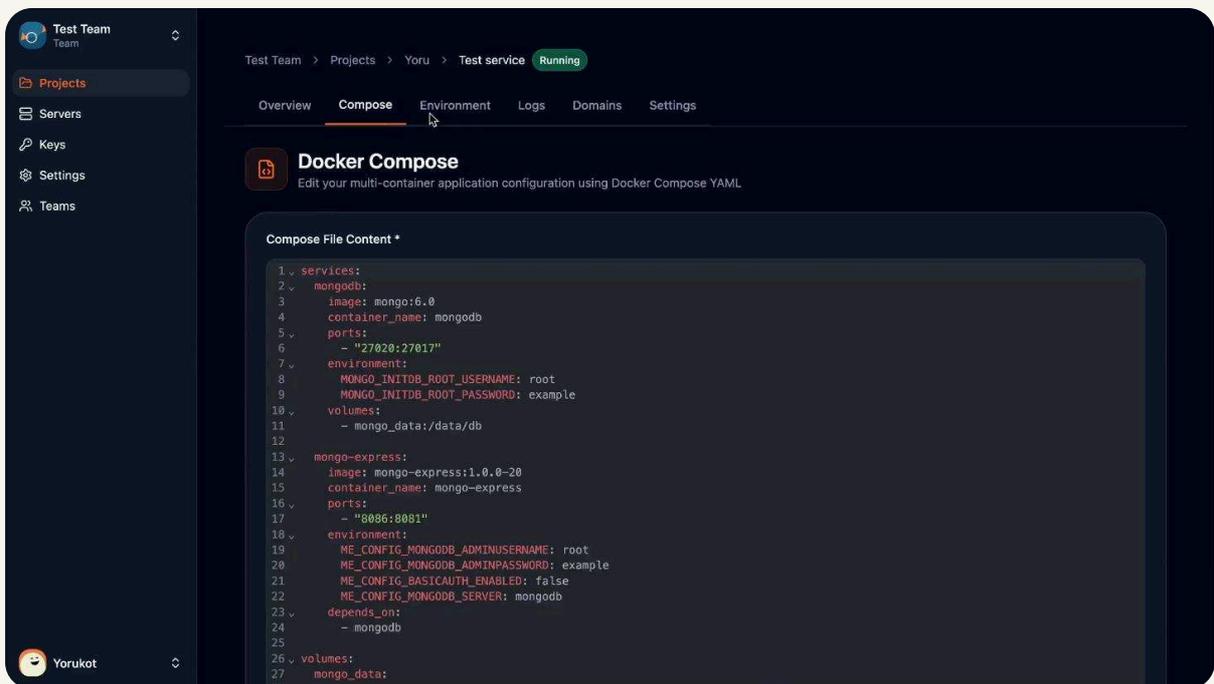
透過 SSE 實時取得資料

安全性方面，我整合了 Google OAuth2 進行身份驗證，設計基於 JWT 的授權機制，token 採用 RS256 演算法簽名。在密碼處理上，經過研究後我選擇了 Argon2id 雜湊演算法，相比 bcrypt 具有更好的抗 GPU 攻擊能力。同時建立了完整的錯誤回報機制，能夠區分網路錯誤、權限錯誤和 Docker 執行錯誤，讓使用者快速定位問題。

這個專案讓我深刻體會到分散式系統設計的複雜性，每一個環節都需要仔細考量。目前 Starker 雖然還在測試階段，但已經能夠有效處理多團隊、多伺服器的 Docker 服務編排，並在實際使用中大幅提升了團隊的部署效率。



Starker 運作邏輯示意圖

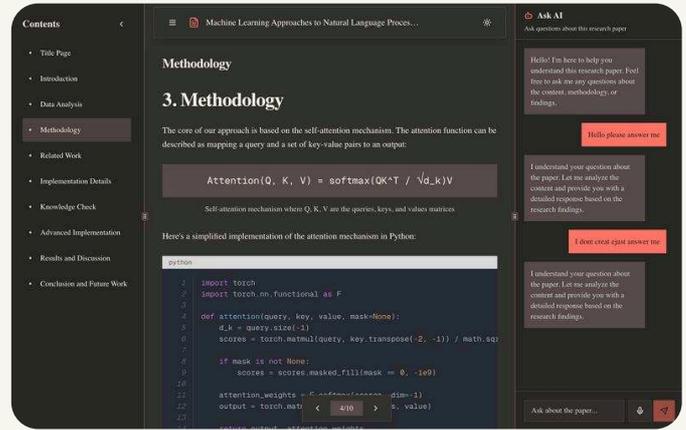


Starker 設定頁面

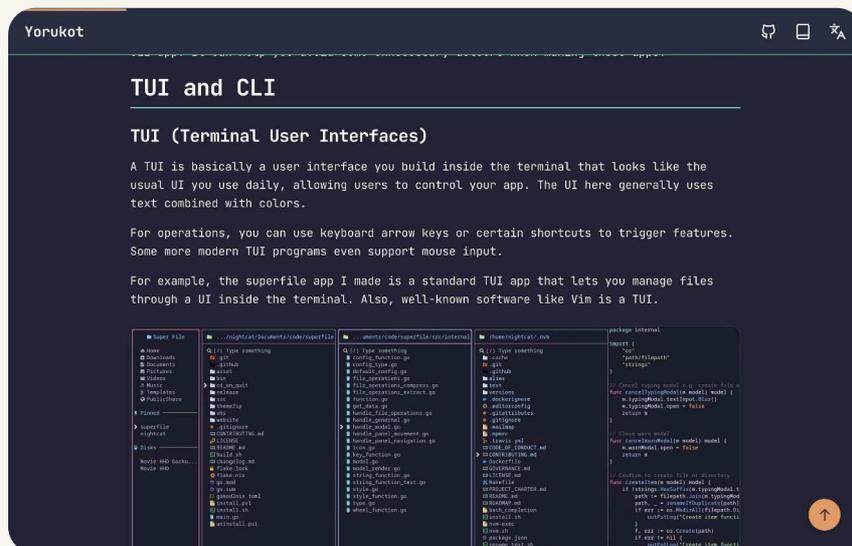
其他專案

註：點擊專案名稱前往 GitHub

- [Parpely](#) - 運用 AI 來幫助閱讀論文
- [Lexloop](#) - 運用 AI 的英文學習平台
- [stargo](#) - 簡易 Go 語言的後端模板
- [blog](#) - 自行撰寫的個人網站與 blog
- [html playground](#) - 線上 html 編輯器及預覽，用來做教學使用
- [tmlshock](#) - 於終端上進行計時，倒計時，查看時間等功能
- [Zipt](#) - 支援多域名的短網址產生器
- [Cert Vote](#) - 網路不具名區塊鏈投票概念驗證 MVP
- [JuiceJump](#) - 運用 Godot 開發的一款遊戲
- [ColorSrc](#) - 快速批量轉換顏色編碼
- [Secrethook](#) - 匿名加密的 Webhook 產生與儲存平台
- [Fixyourmouse](#) - 檢易檢查滑鼠是否有問題
- [ShopWeb](#) - 一個簡潔好用的線上購物系統
- [Scrapyard Event System](#) - 具有協同編輯的線上報名平台
- [Scrapyard Event Scoring System](#) - 簡易的線上評分平台



Paperly 頁面展示



個人 Blog 頁面

社群參與與知識分享

2025 SITCON 學生計算機年會 演講

聽說 SITCON 這個全臺灣最大的學生資訊年會後，我提交了《如何從零到千星？開源專案成功的實戰分享》的演講申請，希望將 **superfile 開發經驗** 回饋給開源社群。

在演講中，我以 **superfile 的開發經驗** 為例，分享自己一路走來的體會，並將過程整理成系統化的**方法論**。我談到如何設定目標、快速做出 MVP、在合適的社群中推廣，以及如何透過交流維持社群活力。這些內容不只是我的故事，也希望能成為學生開發者推動開源專案時的具體參考。

這次演講**不只是經驗的分享**，也讓我練習如何將技術故事**清楚地傳達給不同背景的聽眾**。透過與其他學生開發者的交流，我接觸到**更多元的思維方式**，也讓我對開源社群的**互動與價值**有了更深的理解。



於 R0 演講



於中研院的演講廳 R0

2025 SITCON Camp 夏令營講師

得知 SITCON Camp 招募人員後，我第一時間申請課活組，最終負責前端開發與認識 AI Tools 兩門課程。這個挑戰要求我將過往的網頁開發經驗系統化整理，轉化為初學者能吸收的教學內容。面對教學經驗不足的挑戰，我重新思考技術教育的本質。我發現單純的語法教學容易讓學員迷失在技術細節中，因此設計了以專案導向的教學，讓學員在實作中理解概念。



幫助學員解決問題

教學過程中最大的收穫是學會從初學者角度重新審視技術概念。我必須將自己視為理所當然的知識拆解成易懂的步驟，這個過程不僅提升了我的表達能力，也讓我對這些技術有了更深層的理解。與學員的互動也讓我體會到，優秀的技術教育不僅是知識傳遞，更是激發學習熱忱和建立正確學習方法的過程。

COSCUP 開源人年會 & HITCON 臺灣駭客年會

我透過不斷的積極參與 COSCUP 及 HITCON 等臺灣重要技術社群，在 PostgreSQL、Go 語言等領域與開發者交流實戰經驗，並在 HITCON 中擔任北臺灣學生資訊社群的擺攤人員時拓展了跨國資安人脈。這些互動不僅深化了我的技術視野與專案實務，也為未來的研究合作與國際交流奠定了堅實基礎。

籌辦 Scrapyard 黑客松

在籌辦「Scrapyard」高中生黑客松期間，我負責資訊科技相關工作，並參與行政規劃與企劃討論。透過完整參與活動從規劃到執行的過程，我學習到專案管理、資源整合與跨部門溝通的實務經驗，不僅強化問題解決能力，更培養了以宏觀視野統整技術與組織運作的協作思維，成功將技術專業與組織執行力結合，具體實踐大型活動籌辦經驗。



Scrapyard 合照

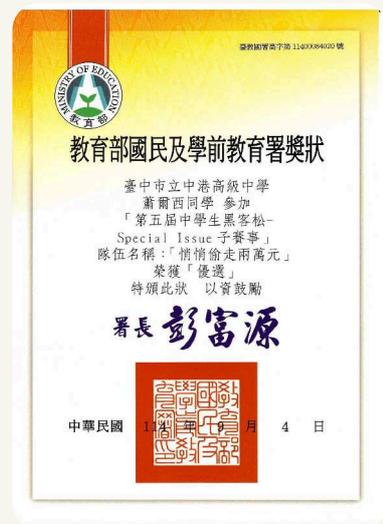
技術競賽與學習成長

黑客松競賽的經驗

第一次參加政大創客松時，我以為黑客松只是加快開發速度，但 48 小時的競賽讓我體會到團隊協作和時間管理的重要性。雖然最終獲得評審特別獎，卻發現技術能力只是基礎，產品思維、展示技巧、團隊默契等軟實力同樣關鍵。

隨著經驗累積，我在雙北程式設計節和 Google DevJam 中入圍決賽，與頂尖學校參賽者競技，開拓了產品思維和商業邏輯視野。這些經驗讓我在後續的中學生黑客松中表現更加成熟，分別獲得子賽事優選和正賽佳作。每次比賽都讓我學會從不同角度思考問題，與設計師隊友學到使用者體驗重要性，從商管背景夥伴了解市場需求考量。

黑客松的時間壓力讓我重新思考技術選擇的標準。最佳解決方案並非技術上最先進，而是在條件限制下，能最有效平衡開發效率、團隊能力和產品目標的選擇。這種思維讓我在日常開發中也更注重技術選擇的平衡性，更能理解方案背後的權衡考量，對後續處理開源專案的全球協作非常有幫助。



中學生黑客松子賽事優選



政大創客松得獎



中學生黑客松得獎

高效能計算的實戰經驗

當我參加清華大學與國家高速網路計算中心合辦的 HPC x AI Camp 時，在這個為期五天的營隊中學到了 **MPI 平行程式設計**、**GPU 加速運算**，並實際操作國內頂尖的超級電腦。在營隊的各项競賽中，**我拿到三個個人項目第一**，同時也與隊友一起在團隊效能優化比賽中獲得**團體第一**。透過將原本需要數小時的計算任務優化到幾分鐘內完成，這次經驗讓我對分散式系統有了更深的理解，也認識到程式設計不只是寫出能跑的程式碼，而是要在**有限資源下追求最佳效能**。



個人賽獲得第一

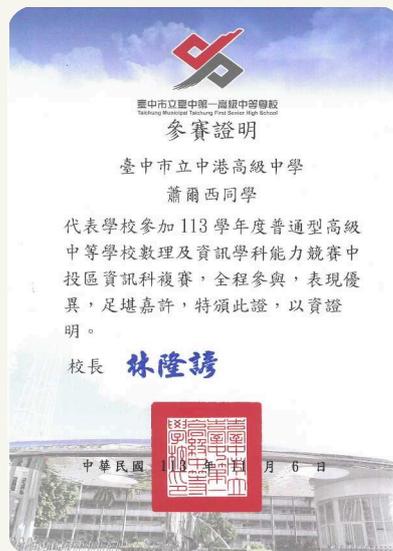
競賽程式的反思

在 APCS 測驗中，我獲得了 3-3 的成績，YTP 少年圖靈計畫打進決賽，資訊學科能力競賽則進入台中區賽。這些競賽成績雖然不是我學習歷程的核心，但卻是一次次寶貴的練兵，讓我在不同的評量方式中檢視自己的能力，也更**確立了我以「實作解決問題」為導向的學習路徑**。

這些競賽經驗教會我**技術能力的展現方式很多元**，不是每個人都適合同一種評量標準。我選擇將更多時間**投入在開源專案和實際問題的解決上**，這條路雖然更加蜿蜒，但讓我找到了真正適合自己的學習節奏，也更符合我「**遇到問題就動手解決**」的本質。



YTP 決賽



學科能力競賽



清大 HPC 夏令營 結業證書

資安探索與國際交流

資安探索

在開發網站專案時，我第一次接觸到 SQL injection 攻擊手法。在測試環境中嘗試後，意外發現臺灣許多網站存在基礎安全漏洞，只要輸入「' OR '1'='1」就能繞過驗證機制。這個發現讓我開始思考：還有多少安全問題潛藏在日常使用的系統中？

這個興趣促使我從高中就參加金盾獎，這是臺灣高中最大的 CTF 競賽，並最終入選決賽。從最初接觸 SQL injection，到在臺灣頂尖資安競賽中脫穎而出，這段探索不僅拓展了我的技術視野，也讓我在臺灣資安社群中找到歸屬感。

為了系統性地深化資安知識與實作能力，我後來申請參加 AIS3 Club。在營隊中，我全面提升資安能力，學會以攻擊者思維審視系統，理解安全防護需要完整的安全思維架構。



金盾獎決賽證明



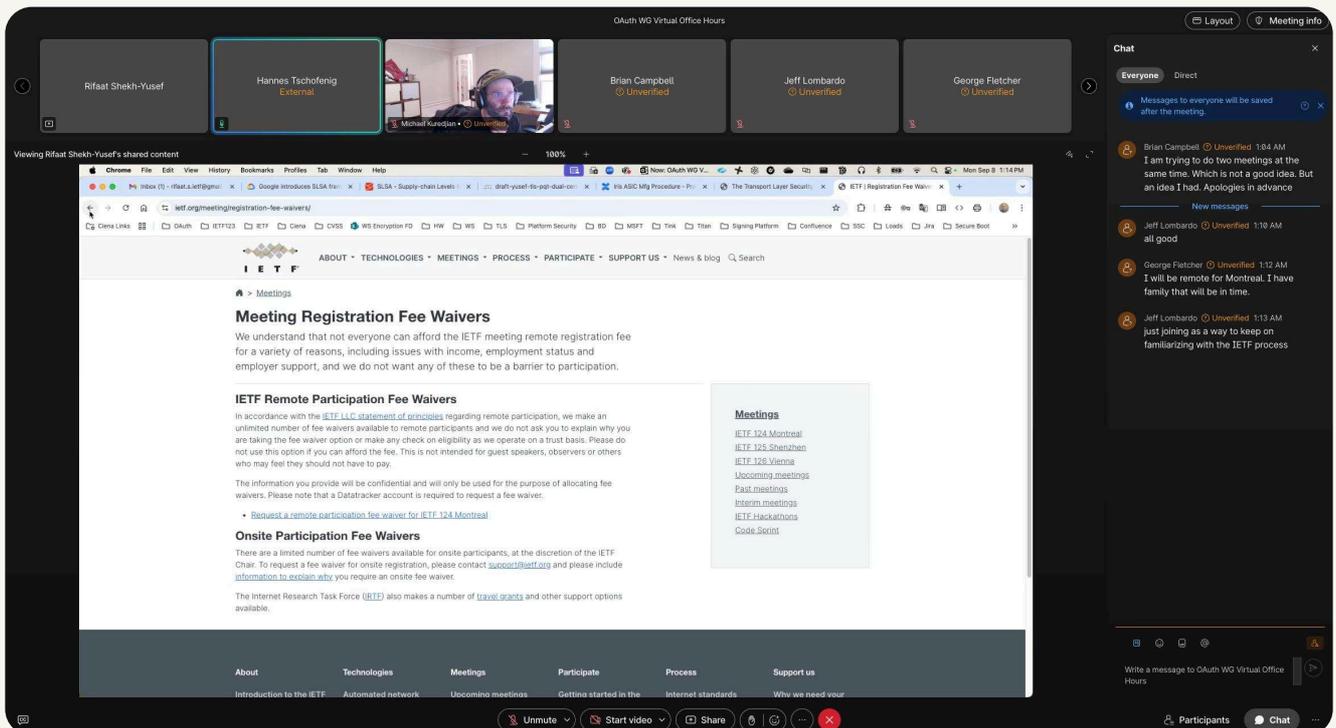
AIS3 Club 證明

積極參與 RFC 制定

作為開源開發者，我始終關注影響 Web 開發的核心標準演進。當得知 OAuth 2.1 正在制定階段時，我主動參與相關討論會議，從標準制定源頭了解這個重要認證協議的發展方向。

在會議中，我深入觀察了 RFC 的完整制定流程，從草案提出、技術細節討論、安全性評估到各方意見整合，體會到國際標準制定的嚴謹性。我特別關注從 OAuth 2.0 到 2.1 的改進重點，包括 PKCE 強制要求、不安全流程廢棄，以及對現代 Web 應用場景的適應。

雖然主要是學習和觀察，但這些經歷讓我認識到技術標準背後的深層考量，每個協議改動都需要平衡安全性、向後兼容性、實作複雜度等因素。這種系統性標準思維不僅提升了我對 OAuth 協議的理解，也讓我體會到優秀開發者應該主動了解標準制定過程，為未來參與更多開源標準貢獻奠定基礎。



參與 OAuth 2.1 的線上討論會

國際技術交流

HackClub Juice 上海交流

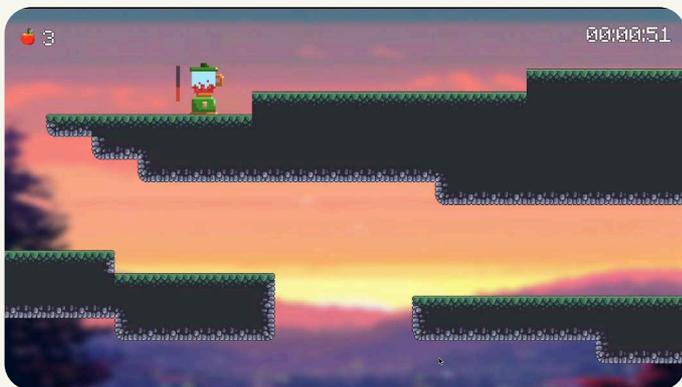
參加交流活動前，我投入超過 100 小時開發遊戲專案。最初選擇 Unity 引擎，但發現 C# 開發流程對快速原型製作過於繁重，果斷轉向 Godot，重新學習 GDScript 語法和節點系統架構，大幅提升開發效率。

抵達上海後，與來自美國、歐洲、東南亞等地的開發者交流，體驗到跨文化協作的魅力。不同背景開發者有著截然不同的解決問題思維，面對面的深度交流讓我學會在時間壓力下快速整合創意，溝通技術想法也變得更加直接有效。

日本 AI 甲子園競賽

在 AI 視覺辨識競賽中，我首次接觸完整的 AI 訓練流程，從資料標記開始學習準備訓練資料、模型訓練原理，以及參數調整來改善辨識效果。比賽最大挑戰是資料品質控制，我們投入大量時間標記訓練資料並測試不同訓練方法。

最終獲得第三名成績，受邀前往日本交流並獲得媒體報導。與日本和臺灣團隊的競爭讓我看見自己在 AI 領域的不足，但也激發了對機器學習更深的興趣。



運用 Godot 做出來的遊戲 - JuiceJump



上海 HackClub 國際交流活動

2025年07月29日

部活動でAIについて学ぶ高校生が台湾の生徒と交流



部活動でAI、人工知能について学んでいる高校生が台湾の生徒と交流しました。

AI 競賽得獎獲得日本媒體報導