

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

09/2021 – 12/2024 Roma, Italia
LAUREA TRIENNALE IN INFORMATICA Università di Roma "La Sapienza"

- **Tecniche occupazionali:** fondamenti dello sviluppo software e dell'analisi dei sistemi, con particolare attenzione alla risoluzione dei problemi e alla progettazione delle applicazioni. Competenza nei paradigmi di programmazione, strumenti di sviluppo e pratiche nell'ingegneria del software
- **Scienze applicate all'informatica e alla tecnologia:** basi teoriche in algoritmi, strutture dati e machine learning, supportate da attività di laboratorio pratiche e di ricerca

Sito Internet <https://www.uniroma1.it/it/> | Campo di studio Sviluppo e analisi di software e applicazioni |
Voto finale Cum Laude | Livello EQF Livello 6 EQF | Tesi Verifica Formale di Circuiti Quantistici mediante Barrier Certificates

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: CINESE
Altre lingue:

	COMPRENSIONE		ESPRESSIONE ORALE		SCRITTURA
	Ascolto	Lettura	Produzione orale	Interazione orale	
ITALIANO	C2	C2	C1	C1	C1
INGLESE	C1	C1	B2	B2	C1

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

COMPETENZE

Programmazione
Python | Java | Go/Golang | C++ | C | SQL
Altre
Linux | Git/Github | Docker | Json | YAML

PUBBLICAZIONI

2025
Verification of Quantum Circuits through Barrier Certificates using a Scenario-Based Approach
Conferenza QSW 2025 - Il lavoro propone un approccio basato su certificati barriera, sintetizzati tramite un metodo scenario-based, per la verifica formale delle proprietà dei circuiti quantistici. Adattando concetti dalla verifica di sistemi dinamici classici al contesto quantistico, l'articolo analizza diversi casi di studio su circuiti quantistici dell'approccio sviluppato, per dimostrare la validità e l'efficacia dei certificati barriera nel garantire la sicurezza del sistema quantistico.

PROGETTI

08/2024 – 10/2024
Skywatcher
Progetto di simulazione in C++ per il controllo centralizzato di droni virtuali. Il sistema, sviluppato con multithreading, simula in tempo reale ogni drone e il centro di controllo, che comunicano tramite un protocollo basato su Redis. Le operazioni includono l'assegnazione di settori di monitoraggio in un'area di 6×6 km e l'ottimizzazione dei percorsi tramite la risoluzione del problema del commesso viaggiatore (TSP).

05/2024 – 06/2024

Virtual TicTacToe

Gioco interattivo sviluppato in Python che consente all'utente di giocare su una griglia virtuale, traducendo in tempo reale i gesti catturati dalla webcam in comandi di gioco. Il sistema, integrato con machine learning, interpreta l'intenzione dell'utente convertendo i gesti in mosse di tris, offrendo così un'esperienza di gioco intuitiva e coinvolgente.

10/2023 – 01/2024

WASA-Photo

Piattaforma web sviluppata con un backend in Go e un'interfaccia in Vue.js per la condivisione delle foto. Gli utenti possono cercare profili tramite nome utente, interagire con le foto aggiungendo like e commenti, e persino gestire le proprie relazioni sociali attraverso la possibilità di bannare utenti indesiderati.

● **COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI**

Collaborazione e coordinamento

Partecipazione a vari gruppi di progetto, con capacità di coordinamento delle attività di squadra e nel comunicare idee in modo chiaro e collaborativo
