求职意向：后台/服务端开发工程师

个人简历

姓名：彭潇哲 电话：16670483367

邮箱：728100660@qq.com

**教育背景**

EDUCATION

**2017.09-2021.06 湖南工商大学 物联网工程技术/本科**

**个人技能**

Skills

有过一定的服务端开发以及web开发经验，技能树如下：

1.熟练掌握：Python、Python内存回收、异步编程、sanic框架、Mysql、Redis 、时序数据库 tdengine、代码设计规范、代码设计原则、多种设计模式、数据结构、常用算法原理、版本控制工具git

2.熟悉：游戏服务端开发、json、Linux与 shell 、网络通信 TCP/IP、http、UML、nginx

3.了解：Golang、es、Flask 框架、java、springboot、mybatis、k8s、docker

**工作经历**

work experience

**2022.05-至今 清科优能（深圳）技术有限公司 Python工程师**

1．整理工具类、公共方法，提高了开发效率和接口稳定性。

2．参与并主导个别项目系统设计、数据存储、任务分配工作

3．整理公司框架，优化不合理遗留代码，提高项目规范性

4．时序数据库原始数据处理、定时脚本开发

5．不定期参与知识分享，提高团队技术水平

**2021.07-2022.05 多益网络有限公司 服务端开发工程师**

1．大四下学期通过春招进入公司，在公司参与过两个项目的开发，一个是训练营模拟经营demo项目，另一个是slg策略游戏的线上项目。

2．在这段时间内，了解了游戏开发的基本流程、自我对代码质量的要求提高、熟悉了多种设计模式、掌握了一些游戏中常用的基本算法。

**2020.11-2021.2 上海汉得技术股份有限公司 ERP技术顾问**

1．大四上学期的时候通过秋招进入公司，主要从事数据库相关工作

2．这段时间主要熟悉了数据库相关的知识，了解了数据库函数的概念等

**2020.6-2020.10 长沙赛群信息有限公司 服务端开发工程师**

1．第一次参与正式的软件研发工作，这段经历让我初步了解到了游戏开发的流程

2．公司的主营游戏是棋牌游戏，主要负责bug查修与服务器维护

**项目经历**

PROJECT experience

**2022.06-2024.06 虚拟电厂 python、系统设计**

1．负责系统主要功能设计：表结构存储设计，需求对接，任务分配

2．代码编写：接口定义及实现。

3．算法部门对接以及接口定义。

4．公共方法：结合之前经验，抽象曲线绘图接口，提高开发效率。

**2022.12-2023.5 电管家系统（商场能源管理系统） python后台开发**

1．抄表功能设计：利用入住时间和退场时间来计算电表抄表数目，大大减少客户结算电表时的抄表工作量

2．sql查询优化：利用分批查询、缓存、协程技术来减轻tidb数据库压力以及提高接口响应速度

3．树形设备状态设计：利用树结构表来存储数据结构，树结构平铺表来提高查询速度。

4．公共方法：在线设备数据查询，分批搜索，缓存接口数据，提高了接口可用性以及性能。

**2022.5-2022.12 武汉光大（园区能源管理系统） python后台开发**

1．设备拓扑图结构：利用parent\_id存储树结构数据，并且使用树的遍历来呈现数据

2．抽象公共方法：将项目上常用的方法如：tdengine的返回值处理、常用请求参数、时间轴处理常用方法抽离出来作为公共方法，提高开发效率。

3．简单爬虫：爬取一些项目需要的碳交易信息以方便计算。

4．其他：光伏模块、充电桩模块、能耗模块的接口定义以及页面开发，数据存储脚本编写

**2022.11-2023.05 架构升级 python后台开发**

1．因为旧项目维护成本过高，使用新的架构，降低维护成本，砍掉不必要云服务，自己部署，为公司节省了很多不必要的服务费用

2．修改es数据库为tidb数据库，升级sql语句

**2021.10-2022.05 梦想帝王 手游 slg策略 线上项目 服务端开发工程师**

1．公司的在营项目之一，训练营结束之后转入该项目进行维护工作。

2．主要负责日常维护以及新功能的设计与制作。

3．新春文字冒险活动：类似人生重开模拟器，主要涉及事件池、分享快照、游戏进度存储。

4．svn hook：通过词法分析检测代码提交者的提交是否符合规范，以及在提交敏感代码时弹出警告，例如，必须填写对应单号、审查人、描述，以及在提交print、snoop等代码时会弹出警告等。

5．coverave工具：代码测试率检测工具介入，常规开发中，程序无法感知策划的测试，因此设计了一个管理器接入coverage，以可视化检测策划的测试情况。

6．Functor打包工具：异步回调、定时器等场景一般会回调某个方法，如果回调方法带参数，需要想办法把参数传进去，通过闭包将函数与参数打包成一个整体，回调即可直接调带参数的方法

7．司庆积分活动：完成日常活动以及活动pvp游戏获得积分，主要涉及发布订阅者模式、积分抽奖、积分商店。

**2021.7-10 小镇 手游 模拟经营 训练营项目 服务端开发工程师**

1．在新人熟悉玩公司的编程规范以及框架结构之后，一起协同合作制作的一款模拟经营游戏demo。

2．主要负责服务端部分的建筑系统、成就系统的制作，并且担任小组长职位，负责把控项目进度。

3．成就系统：游戏内大部分操作可触发成就，采用的发布订阅者模式来使系统之间解耦。

4．世界定时器：一个管理器管理着同一类定时器的执行和恢复，主要涉及时间片轮询算法。

**自我评价**

Self evaluation

1. 热爱互联网行业，希望能在这个行业上奋斗我的事业，技术上能上升到更高的层次；
2. 善于学习，愿意不断学习新事物，乐于挑战；
3. 具有良好的服务意识和团队合作精神，懂得团队协作，工作效率高；
4. 热爱音乐，性格温和，为人友善，易打交道。

**个人证书**

Self Certificate

1. 英语CET4

2. 网络技术挑战赛A系列国家二等奖