求职意向：后端开发工程师

个人简历

姓名：彭潇哲 出生年月：xx.xxx

性别：男 电话：xxxxxxxx

邮箱：[xxxxxxxx](mailto: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**

**个人技能**

Skills

有过一定的游戏服务端开发以及web开发经验，技能树如下：

- python基础：熟练掌握python核心知识、内存结构、垃圾回收、具备良好的面向对象编程思想

- 设计模式：熟练掌握常见的设计模式，如单例模式、工厂模式、代理模式、发部订阅者模式，并善用设计原则构建可复用代码

- 数据库：熟练掌握Mysql，了解Mysql主从同步，读写分离技术以及集群的搭建，具备一定的SQL调优能力

- Web框架：熟练掌握Sanic异步框架，并且有读过Sanic的源码

- 中间件：熟练掌握Redis的核心数据结构使用场景，熟悉各种缓存高并发的使用场景，比如缓存雪崩，缓存穿透等；熟悉Kafaka等常用的消息中间件进行消息的异步数据处理；了解海量数据存储的时序数据库如Tdengine；

- 分布式：了解分布式原理以及一些常见的分布式方案、celery分布式任务调度等。

- Linux：熟悉Linux常用命令，并且能够独立在Linux上部署服务。

- 工具：熟练使用PyCharm、Git、Svn、Navicat、PostMan等开发工具

- 游戏开发：了解unity、客户端通讯等技术

**工作经历**

work experience

**2024.11-2025.02 自由职业 Python架构开发**

1．负责从需求分析到系统设计的全流程，设计高可用、可扩展的架构，支持业务拓展。

2．使用敏捷开发方法分配任务并跟踪进度，确保项目按时交付，灵活应对需求变更与挑战。

**2022.05-2024.10 清科优能（深圳）技术有限公司 Python工程师**

1．负责后端服务的架构设计与开发，维护公司核心系统。

2．设计数据库方案，优化SQL查询性能，提升数据处理效率。

3．主导对公司现有技术框架的全面整理与优化，系统性清理不合理的遗留代码，提升代码质量与系统性能。

4. 引入开发标准与规范，确保项目架构的一致性和可维护性，推动团队整体开发流程的规范化，显著提高项目的可扩展性和长期维护效率。

**2021.07-2022.05 多益网络有限公司 游戏服务端开发工程师**

1．实施自动化工具和流程，提高游戏版本更新的效率和发布的稳定性。

2．利用发部订阅模式、工厂模式、单例模式等各种设计模式完成游戏功能开发。

3．负责项目日常维护、热更新、bug查修，保障项目的持续稳定运行。

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

1．负责棋牌游戏功能开发以及日常维护

**项目经历**

PROJECT experience

**EMS能量管理系统 python、系统设计**

**项目描述：**本地ems储能系统的云平台版本，将本地设备采集数据上传到云端显示，以达到云端控制，查看系统运行状况的目的。

1. 数据流处理：编写python脚本，使用celery分布式任务调度以及schedule定时收集Tdengine的数据并写入数据库中。

2. 生产测试环境数据同步：通过发部订阅模式，生产环境的Kafka数据被分为三份，一份存入测试环境，一份写入redis作为缓存，一份写入TdEngine持久化存储。

3. 下发控制功能，控制设备的功率、开、闭等状态。通过MQTTT协议进行下发。

4. 实时数据优化：负责页面的实时数据查，在老系统使用TdEngine查询不稳定的情况下，改为使用Redis缓存实时数据，以达到接口的快速相应和稳定相应的目的。

5. 数据爬取：负责对接碳交易信息、天气信息等官方网站的公开数据，使用爬虫定期爬取数据并且入库，简化了人工操作的成本和数据的准确性。

6. 脚本自动化：当项目、设备接入的时候自动启动对应的数据获取脚本

**虚拟电厂系统 python后台开发**

**项目描述：**交易中心下发邀约，根据交易中心的邀约进行系统的调控，达到相应需求并以此盈利。

1. 邀约的定时执行：为确保邀约的状态能及时、稳定地更新，区别于老项目使用supervisor管理脚本的情况下，改为使用celery分布式服务定时更新各个邀约的状态。

2. 算法对接：跟算法部门拟定算法接口，并且将算法部门给的算法工程化并且嵌入到项目中。

3. 接口速度优化：结合缓存技术，对查询速度较慢且对数据更新不敏感的接口进行缓存处理，显著提升查询速度。同时，借助Sanic框架支持的异步方法，进一步提高接口的并发处理能力与查询效率，优化系统性能并提升用户体验。

4. 整合资源：整合所有接入的系统并且计算各个资源的相应能力，以评估整个系统的相应能力，并且对交易中心进行响应。

**电管家抄表系统 python后台开发**

**项目描述：**设备采集电气量数据并显示，通过计算电表的增量数据以计算园区用电情况，减少人工抄表的劳动力。

1. 设备管理功能，能够看到系统中设备信息以及运行状态。随着业务量的增加，将设备类型编码分类，开发了通过类型获取设备状态功能，并使用Sanic异步请求来提高效率。

2. 电器量曲线图功能开发：通过减少代码量和提升自动化程度的方案，结合低代码思维，实现设备电气量在特定时间段内的高效可视化展示。后期为优化多处曲线展示，运用装饰器模式对SQL输出进行自动转换，直接生成符合前端需求的数据格式，大幅提升开发效率与系统的可扩展性。

3. 数据库表优化：对于海量历史数据导致sql查询过慢的问题，通过使用索引、建立分区，使得sql查询的性能提高20%。

4. 整合登录验证服务：随着项目数量的增加，提取各项目的登录接口，构建统一的独立认证服务。该服务集中管理并验证各项目的用户权限，提升系统的一致性、安全性与可扩展性，实现高效的权限管理和跨项目的用户认证。

其它工具 python、系统设计、工具  
1. 商城聊天系统：聊天系统设计、开发。通过webSocket结合Redis和MySQL持久化数据库实现。  
2. GUI系统更新工具：将策划的需要更新的文件上传到服务器并且将返回结果持久化的一个工具。

**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；

**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

**梦想帝王 手游 slg策略 线上项目 服务端开发工程师**

**项目描述：**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。主要负责日常维护以及新功能的设计与制作。

1. 新春文字冒险活动：采用事件池技术随机生成多样化事件，同时利用缓存机制存储游戏快照，以便用户轻松分享自己的游戏体验。

2. 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。

3. coverage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。

4. 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

5. 司庆积分活动：通过发布订阅模式订阅活动事件，实现代码的高内聚与低耦合。同时，设计了积分抽奖机制，采用算法控制抽奖概率，以确保公平性和玩家的游戏体验。

6. 热更新：使用无感热更技术对游戏进行热更新。

**小镇 手游 模拟经营 训练营项目 服务端开发工程师**

**项目描述：**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。

1. 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。

2. 成就系统：基于发布-订阅模式构建成就系统，通过事件驱动的方式实现成就的触发与管理。该模式能够有效解耦成就逻辑与核心游戏流程，允许灵活添加、修改和扩展成就类型。

3. 世界定时器：构建一个管理器，用于高效管理同一类定时器的执行与恢复，核心采用时间片轮询算法。该管理器能够优化资源分配，确保各定时器按预定顺序和时间片公平地执行，从而提升系统的整体性能和响应速度，为实时应用提供稳定支持。