

# 张文豪

求职岗位: Golang服务端开发  
2000-10 | 男 | 2年经验  
15380250951 | 799234763@qq.com



## 教育背景

2018-09 ~ 2022-07

江苏大学

通信工程 (本科)

大一计算机学院科协优秀干事, 大二计算机学院科协副部长;  
CET-6, 能够熟练阅读英文文档;  
RHCE认证, id:200-161-131;

## 工作经验

2022-07 ~ 2024-01

昆仑天工 (北京星制科技)

Golang服务端工程师

**曲库服务端开发 21.7-21.10(实习) 22.7~23.1**

- 主要负责一些服务端内部接口 (go), 运营后台 (php), 数据爬虫, 数据报表等离线业务的开发;
- 迁移搜索意图识别服务, 使用fasttext文本识别模型, 对训练数据集进行了优化并架设rpc服务;

**互娱服务端开发 23.1~24.1**

- 主要负责appStarMaker的语音房 (dau500w)、直播、礼物流 (送礼经验/榜单)、每日任务、feed推荐、引流弹窗等app线上业务开发 (go);

## 项目经验

app主页弹窗聚合

服务端开发

- 根据多个弹窗的优先级并发请求其他rpc微服务中的方法, 实现低延迟接口聚合, 便于app弹窗的优先级管理;

挂机闯关游戏-热血怪兽

服务端开发

- app内置web游戏(dau20w), 用户可以通过挂机获得经验升级, 打怪闯关获得奖励, 1v1pvp对战;
- 负责游戏内用户的装备系统 (合成、升级、分解), 个人属性数值 (pve、pvp数值计算), 货币模块, 段位分pvp匹配战斗, 任务模块的设计与开发;
- 每周一通过用户请求自动重置用户段位分段, 并发放段位任务奖励; redis实现根据用户段位分pvp匹配, 实时动态的全服、大区、好友排行榜;

大转盘房间

服务端开发

- 多人语音房房间模式, 用户通过下注转盘获得金币返利;
- 负责服务端长连接、短连接的业务代码开发, 与unity前端、安卓、ios合作联调;
- 通过延时队列 (redis) 控制转盘游戏流程, 在对应环节发送长连接消息给unity实现双端转盘数据同步;

语音房/直播弹幕屏蔽词

服务端开发

- 主播可以设置屏蔽关键词, 触发关键词时只有发送弹幕的用户自己可以看到弹幕;
- 客户端通过短连接请求设置屏蔽词保存, 在长连接下发的弹幕消息中根据屏蔽词命中来过滤用户的弹幕消息;

## 技能特长

- 熟悉Go语言服务端开发部署流程, gin框架接口开发, grpc微服务架构开发;
- 熟悉Go语言特性, 包括并发控制、抽象接口定义、底层数据结构、goroutine协程等, 能够开发多协程并发程序;
- 熟悉python语言, 了解php语言, 有python爬虫脚本, phpweb后台服务开发经验;
- 熟悉服务端开发、测试、联调、上线工作流, 能熟练运用web/app抓包工具排查定位服务端问题;
- 熟悉linux环境开发/测试/调试, 包括shell脚本部署服务, 服务日志文本处理排查, 服务器资源监控等, 熟悉常用Linux命令, 对

nginx/ansible等开源组件有一定了解；

- 熟悉kafka消息队列的使用，对kafka架构有一定理解，能够运用kafka开发异步处理程序；
- 熟悉Mysql关系型数据库，表设计/索引设计，日常工作中使用原生sql进行开发和检索数据，可以处理一定的sql调优；
- 熟悉Redis缓存，根据场景使用数据结构，在高并发场景下能够独立设计缓存使用，包括缓存命中率、过期时间设计等；
- 熟悉tcp/http协议，理解网络IOS七层模型，对长连接/websocket有一定了解；
- 熟悉git开发工具，分支管理，能够在工作中自由运用；
- 代码风格良好，命名规范，习惯性地写注释与考虑代码复用性；

## 自我评价

---

工作积极认真，细心负责，能够保持热情；