

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；

github:<https://github.com/GUMI-21>