

张文豪

求职岗位：服务端开发
2000-10 | 男 | 籍贯：江苏省连云港市 | 工作经验：一年半
15380250951 | 799234763@qq.com

教育背景

2018-09 ~ 2022-07	江苏大学	通信工程
绩点：2.72/4； 日语：N2； 英语：六级，托业775； RHCE认证，id:200-161-131； 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；		

工作经历

2022-07 ~ 2024-01	昆仑天工	Golang服务端工程师
曲库服务端开发 22.7~23.1		
• 主要负责曲库部门服务端内部接口，运营后台，数据爬虫，数据报表等离线运营业务的开发；		
互娱服务端开发 23.1~24.1		
• 主要负责app《StarMaker》内语音房、直播相关线上业务需求服务端开发；		
• 包括用户送礼物、每日任务、主页feed卡片推荐、APP引流弹窗、直播安审、语音房内置web游戏等业务模块的开发；		
• 熟悉服务端3个部门6个代码库（4个GO，2个PHP）的开发和部署，能独立/合作开发多个模块的业务需求；		

项目经验

2023-06	app主页弹窗聚合	服务端开发
背景：APP主页有多个业务相关的引流弹窗，需要梳理区分优先级；		
• 把每个弹窗设定一个key并设定一个优先级队列，根据优先级队列去获取		
• 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；		
2023-07 ~ 2024-01	挂机闯关游戏-热血怪兽	服务端开发
背景：增加app营收项目；app内置web游戏(dau20w)，用户通过挂机获得经验升级，打怪闯关获得奖励，1v1pvp对战，抽卡获取装备；		
• 负责开发web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的zset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；		
2023-12 ~ 2024-01	语音房大转盘模式	服务端开发
背景：增加语音房博彩模式，增加营收；用户通过下注转盘号码消耗、获得平台金币；		
• 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合作开发；unity与长连接实现转盘玩法，客户端和短连接实现数据相关业务；		
• 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实现双端转盘数据和时间同步；		
2023-06	语音房/直播弹幕屏蔽词	服务端开发
背景：提供主播根据关键词屏蔽弹幕的功能；		
• 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mysql，在长连接下发的弹幕消息中根据屏蔽词命中来过滤下发用户的弹幕消息；		

技能特长

- 熟悉常用数据结构与算法、计算机基础知识，代码风格良好，习惯性地写注释、注意命名规范与考虑代码复用性；
- 熟悉Go语言服务端开发部署流程，gin框架restful风格接口开发、grpc微服务架构业务开发；
- 熟悉Go语言常用特性，包括并发控制、抽象接口定义、底层数据结构、goroutine协程等；
- 熟悉python语言，了解php语言，有python爬虫脚本，phpWeb后台开发与基础前端开发经验；
- 熟悉服务端开发、测试、联调、上线 workflow，能熟练运用web/app抓包工具排查定位bug；
- 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等开源组件也有一定了解；
- 熟悉kafka消息队列的使用，对kafka架构有一定理解，能够熟练运用kafka开发异步处理程序；
- 熟悉Mysql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；mongodb也有使用经验；
- 熟悉Redis缓存，根据场景使用对应数据结构，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；

自我评价

工作积极认真，细心负责，能够保持学习热情；