

# 栗志鹏

计算机本科 | 6 年开发及维护经验

高级服务器工程师 · 新浪微博

男 | 1989.08 | 18610649547 | [taozi031@163.com](mailto:taozi031@163.com)

Blog: <https://icefrozen.github.io>

GitHub: <https://github.com/IceFrozen>

---

## □ 自我描述

- 大规模并发系统设计经验，大吞吐量项目的开发经验，前端开发经验。
- 有分布式开发经验、熟练使用分布式服务框架，消息中间件和分布式存储系统等。
- 具有良好的编程思想和编码习惯，具有很强的学习能力和技术敏感度，有强烈的责任心和进取心，乐于学习和技术分享，抗压能力强。

## □ 技术栈

- 精通 Java 编程语言，熟悉 JVM、JMM 相关知识，熟练使用 Spring、Spring Boot、Spring MVC、Netty、Guava 等常见的主流框架。
- 精通 NodeJS 和 ES6、TypeScript、Async、Promise 语法。熟悉 Vue.js、Angular.js、Bootstrap、Html5、jQuery、Bower、Grunt、Webpack 等各类前端技术框架。
- 熟悉 Hadoop、Storm、Spark、Flink 等大数据相关流/批式处理技术。
- 熟练使用 Python，熟悉一些常见的机器学习模型，如 Logistic Regression、朴素贝叶斯、KNN、决策树等。
- 熟悉集群技术、具备一定架构，数据建模能力，熟悉分布式缓存、消息中间件、RPC 框架、负载均衡，熟练应用 Docker、K8S 等虚拟化技术。熟练使用 Linux 操作系统，熟悉 Shell、C++/C、Lua 等编程语言。
- 熟练掌握 Redis、Memcached、MongoDB、Mysql 等常用缓存/数据库技术，熟悉 Nginx、Apache 等常见服务器。

---

## □ 工作经历

## 个人简历

---

### ● 新浪微博

系统开发高级工程师

2017.7—至今

主要负责微博核心通讯部-消息箱的研发，维护以及调优工作。主要包括微博私信，微博群聊以及微博通讯长连接的日常产品迭代开发。以及消息箱产品相关的监控，报警等周边社区的完善，参与设计和讨论系统架构和核心代码的实现。

#### 工作职责：

1. 私信群聊业务线核心代码的维护，调优以及迭代开发。
  - a) 设计前端机和队列机分离方案，设计高负载下的缓存策略。
  - b) 设计基于令牌桶算法的限流策略。
2. Eva 智能保障系统。
  - a) 采用 KNN 算法对 trace 做智能分类以及智能报警系统。
  - b) 根据 Trace 采样，对 qps 的极其流程图做动态可视化插件。
  - c) 参与 Eva 智能 app 的设计与研发。
3. Winter 自动化测试部署工具的研发。
4. 消息箱长短链的设计，开发和维护。
5. 负责全部组内项目可视化技术的管理，扩展，维护工作。

### ● 北京上达互联科技有限公司

服务器主工程师

2014.12—2017.7

主要负责游戏服务器设计、架构以及编码，消息数据包的处理、运维的日志收集整理工具的开发维护等工作。负责参与游戏策划，玩法等方向的讨论和决策，以及与客户端与服务器交互的接口和协议的定制工作。

### ● 北京云网科技有限公司

服务器工程师

2013.8—2014.11

主要负责游戏后台服务器以及手游推广网站的后台的开发工作，包括：设计运行逻辑，架构基础框架，主要功能编码工作。此外还负责编写服务器压力测试脚本，开发性能采集工具，服务器的性能调优等工作。

---

## □ 项目简介

### ● Eva 智能保障系统

2017.7—至今

Eva 是新浪微博用来保障线上服务健康稳定的通用 AIOPS 型系统。

包括 IOS/Android 双端 App，机器学习模块，全链路日志处理系统，后台管理系统，调度系统和报警系统。是对线上业务实施立体式的感知、学习、分析和智能化管理系统。

Eva 可以对业务的线上日志数据的收集、训练并计算出期望模型，完成各项探测指标的检测并监控业务的健康状态，生成请求的全链路 Trace 信息，提供异常分析参考。并用有完整的邮件和电话报警系统。

### 责任描述:

参与项目核心架构设计和代码编写工作，并负责采用 **Angular**、**Nodejs**、**TypeScript** 构建 Eva 管理后台技术框架，负责适配 App 端的 WebView 页面。

负责采用 **Three.js**、**Echart** 等渲染引擎构建节点可视化流程图和监控图。负责采用 **ReactNative** 构建 app 项目框架

根据采样的流量数据，采用指数平滑模型、三次样条插值对数据进行训练，提供邮件，电话报警依据。使用合适的机器学习模型对 Trace 进行智能采集和分类。

## ● 任丘/建德麻将/房卡销售系统

2016.10—2017.2

任丘/建德麻将是一款定制玩法的麻将手游，采用 **coscos2dJs+Nodejs** 技术框架，支持微信登录，并拥有完整的微信分销生态系统的商业手游。

### 责任描述:

服务器主程序/项目负责人。主要负责，编写核心模块、设计游戏服务器架构，编写核心代码。负责整合开发环境，设计通讯协议，网络消息处理模块，加密方案。编写麻将的胡牌核心算法。

接入微信登录，微信支付等第三方支付平台。负责采用 **vuejs (2.0) + vue-router + webpack** 架构 **gm** 服务器以及微信公众号的房卡销售系统、搭建大数据日志收集平台，日志分析系统。

## ● 千锋手游平台

2017.2—2017.4

千锋手游平台是自主研发的具有 **Restful Api** 风格的平台服务器。结合对应的 SDK 客户端来植入第三方游戏项目当中，用于玩家登陆验证、付费、统计玩家数据等功能。

### 责任描述:

## 个人简历

---

编写核心模块如注册登录，支付统计模块、sdk, 手机验证码等，负责设计后端数据库的模型。负责 API 的规范和测试，以及编写单元测试脚本、压力测试脚本。负责接入支付宝、爱贝支付，支付宝即时到账，等第三方支付平台。

### ● 星星领主

2016.5—2016.9

星星领主是一款养成类手游，游戏采用养成游戏经典玩法转盘来挑选有趣的道具和能量，并设置交流互动，赠送礼物，互相攻击，邀请好友协同作战等功能。

#### 责任描述:

采用(pomelo2.0 ) Nodejs 技术实现服务器架构，负责游戏数据模型的设计工作，并采用 mongoose (mongodb 数据库) 来实现持久化用户数据, 以及构建 GM 后台。

### ● 鬼吹灯之寻龙诀

2015.10—2016.05

鬼吹灯之寻龙诀是一款 MMO 的 RPG 类手游。玩家可以操纵主角三人在神秘古墓中探险，不仅有经典的 MMORPG 的玩法，还有塔防，解密等创意玩法。

#### 责任描述:。

负责 C/C++ 游戏服务器的框架设计和核心代码的研发工作。主要包括、网络模块核心代码编写，处理高并发的网络消息、负责架构设计，部署方案设计，编写单元测试脚本，压测服务器，统计整理，性能优化、逻辑实现等。

---

## □ 期望工作

高级服务端开发/大数据/游戏服务器相关方向

全职

---

## □ 教育经历

河北大学工商学院 · 本科 · 计算机科学与技术

2009.09 - 2013.06