

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

个人博客: <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。
- 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、JVM、JMM 技术，熟练应用 Spring, Spring Boot, Spring MVC, Netty, Guava 等常见的 Java 主流框架。
- 精通 Node.js 和 ES6 语法 Async、Promise, Vue.js, Angular.js 等各类前端框架。
- 熟悉 Hadoop, storm, spark, flink 等大数据流式处理的相关技术。
- 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，熟练应用 docker 等虚拟化技术。
- 熟练使用 CentOS/Ubuntu 操作系统，熟悉 shell 脚本编程，熟练部署 gitlab、Jenkins 等自动化开发环境。熟练掌握 Redis, memcached、MongoDB 等常用 nosql 和 mysql 等数据库，熟悉 nginx, Apache 等常见服务器。

□ 工作经历

- 新浪微博 系统开发高级工程师 2017.7—至今

➤ 责任描述:

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核心代码的实现。

项目职责：

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。

□ 项目经验

- 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。另外还负责参与游戏策划，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。

● 项目简介

- 星星领主 服务器主程序 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) ORM 来实现持久化用户数据的采集及储存功能, 以及构建 GM 后台。

- 千锋手游平台 服务器主程序 2016.10—至今

个人简历

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等项目当中，用于玩家登陆验证、付费、统计玩家数据。

责任描述:

后端采用 loopback.io 框架 + redis + mogodb 的架构，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 restful 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。

➤ 鬼吹灯之寻龙诀 服务器主程序 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:

1. 服务器采用自主研发的 C/C++ 框架 + lua 逻辑的方案，设计模式采用 Actor 模式。
2. 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
 - a) 网络模块核心代码编写。
 - b) 编写测试脚本。
 - c) 设计客户端协议。
 - d) 处理高并发的网络消息。
 - e) 处理网络二进制数据包。
 - f) 数据库 mysql 和 redis 模块驱动模块。
3. 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、重要的逻辑实现等。

● 北京云网科技有限公司

Ios 开发部服务器工程师 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，主要功能部分的编码工作；此外还负责编写服务器压力测试脚本，开发性能采集、服务器的性能调优等工作。

□ 期望工作

服务端开发/大数据相关方向，全职，北京

□ 教育经历

河北大工商学院 · 本科 · 计算机科学与技术

2013 年毕业