

Xxx

四川省, xxxxxxxxxx 大学

电话 132xxxxxxx

电子邮件 1475203384@qq.com

求职意向

后端开发工程师(golang)

计算机技能

- 熟悉 Linux 系统
 - 掌握一些 python 基础语法、熟悉 c++、熟练使用 erlang
 - 熟悉常用数据结构和算法
 - 熟练使用 IntelliJ Idea、svnt 等开发工具
-

工作经验 1 年

C++ 实习生

2018 年 12 月至 2019 年 4 月

xxxxx 科技股份有限公司

- 完成指定模块功能的开发、接入各厂商的设备、进行一些小工具的开发

服务器工程师

2019 年 4 月至今

xxxxxxxxxxx 有限公司 (xxx 子公司)

- 根据策划需要, 设计与实现服务器功能 (如聊天系统、排行榜等), 并维护功能
 - 根据运营的需求, 与后台一起进行功能开发, 以及接入第三方 sdk
 - 与运维一起维护线上服务器的稳定
-

项目经历

(一) 第二代视频网关开发 (VGS II) (c++)

2018 年

项目背景: 此项目主要是和银行合作, 为银行提供一个视频监控管理的平台, 解决各个厂商 (如海康、大华等) 使用的视频监控管理系统不一致所导致的各种问题

项目需求: 1) 对外提供 SDK, Demo 等, 用户可通过 Demo 等对监控设备进行控制 (如摄像头);

2) 实现在全国各地都能够对任一地区的监控设备进行访问;

3) 要求网关能够处理视频的数据流, 用户能够下载任意监控录像等。

我的任务: 负责厂商设备的接入、以及修改组件代码的 bug

具体实现: 所有的设备 (摄像机) 都是通过 DeviceHost 模块进行管理, 接入厂商的设备指的是实现设备与 DeviceHost 之间的交互 (部分功能直接与网关交互), 一个型号的设备由一个 DeviceProcess 进程进行管理, 我的任务就是实现这个进程。根据设备的功能, DeviceProcess 分为以下几个模块:

1) 设备管理; 2) 实时预览; 3) 录像回放; 4) 录像下载; 5) 报警输入输出; 6) 语音对讲;

7) SDK 管理。

利用厂商提供的 SDK 进行编程, 模块间通信主要以回调的方式实现, DeviceHost 模块通过调用 DeviceProcess 提供在 SDK 中的接口进行编程。进程间通过消息队列的方式进行通信。DeviceProcess 以多线程方式进行开发。

(二) xxxxx(erlang)

项目背景：这是一款与 xxx 合作的，根据电影《xxxxx》改编的一款 MMORPG（多人在线回合制）游戏，且取得了非常不错的流水，核心玩法主要是战斗、养成和社交。

服务器架构：首先游戏是一个账号可以创建多个角色，所以大体上分为（1）账号服；（2）游戏服，

（1） 账号服：账号服主要进行账号的管理，客户端通过 http 与账号服交互，游戏服也是通过 http 的方式与账号服交互，账号信息等主要使用 mysql 进行存储，采取定时批量写入的方式来降低 IO 消耗

（2） 游戏服：游戏服是一个服务器集群，分为 （A）玩家节点（多个）；(B) 中心节点；(C) 工会节点；(D) 聊天节点；(E)地图节点（多个）；(F) 好友节点等，节点间通信的方式主要为 rpc 和 tcp

（A） 玩家节点：主要是玩家与服务器的交互，每个玩家都会对应一个网关进程和一个玩家进程，大部分的玩法逻辑都在这里进行，数据库主要使用 mongo，mnesia，mysql 只是记录一些日志；

（B） 中心节点：进行游戏服集群的管理，以及部分需要全服统一管理的功能

（C） 工会节点：进行工会相应功能的管理，包括工会的社交方面，以及工会玩法方面

（D） 聊天节点：主要是进行聊天信息的转发，以及聊天频道的动态管理，对于聊天信息的转发，做一个二级缓存、并不会实时进行消息转发

（E） 地图节点：主要是对玩家所在位置进行管理，以及对地图系统进行管理，地图采用了世界、位面、线的方式，一个位面对应一个节点，一般的战斗都会在地图节点进行

（F） 好友节点：负责好友相关的功能，这部分处理的难点主要是好友离线情况下各种逻辑的处理

注：上述的是整个游戏服的框架，而其中所使用的方法以及各种细节的处理是相当繁杂的，包括高并发、大量玩家同时注册、玩家数据持久化、地图场景同步、访问玩家离线数据、玩家数据的同步、对海量屏蔽词的处理、与客户端的频繁交互、战斗和技能系统、玩家数据重置、排行榜系统、各种跨服玩法、各节点之间频繁的信息交互、以及在完成功能的基础之上给策划提供更高的自由度等

所用到的技术：数据库、计算机网络、Linux 操作系统、数据结构等

教育背景

xxxx 大学

2015 年 9 月至

• 所获的学位：学士

2019 年 7 月

• 专业：物联网工程

主修课程

C++程序设计、计算机网络、数据结构等。

自我评价

积极乐观，自我驱动能力强，渴望将有限的时间用到更有意义的事情上来，耐心细致，能够静下心来做事，团队意识较强。但是自身也有许多不足，需要不断学习和进步，包括技术和思想方面，技术方面主要是要加强对专项技能的深度学习，思想方面主要是要加强对世界的认识以及对自我的价值的认识。

业余爱好

热爱足球，喜欢读书，对人工智能和认知计算这一块很有兴趣，明白数据的重要价值，看好数据服务和 AI 服务行业的发展，乐于了解先进的技术和模型，坚信随着数学和科技的发展，机器也会产生自由意志和创造力。（代码改变世界）