

赵曼迪

Java 开发工程师 | 3 年经验 | 25 岁 | 青岛农业大学 (本科 16 年毕业)

TEL : 18810375574 | E-mail : Mandy_choi@foxmail.com

个人技能

- ✓ 擅长使用 nginx + SSM/SpringBoot + Mysql +JSP/freemarker+js 开发企业级应用；
- ✓ 掌握通过 nginx+redis+消息队列 (rocketMQ) 处理高并发问题；
- ✓ 掌握 Git、Maven、linux 常用操作，能够通过 git+Maven 实现项目的自动化部署和运维；
- ✓ 了解数据库设计及优化、常用设计模式、计算机网络、爬虫、多线程等；
- ✓ 掌握 markdown、抓包工具 (fiddler、charles) 的使用。
- ✓ 对 dubbo、全文搜索引擎 (Solr)、数据库中间件 (Mycat)、docker、游戏后台开发、Hadoop、Hive、Hbase、Spark 都有所涉猎，了解其用法、特点及适用环境，暂未作深入学习；

工作经历

2017.11-至今	北京创力聚点科技有限公司	JAVA 开发工程师
2016.7-2017.4	青岛小羊智能科技有限公司	JAVA 开发工程师

项目经历

2017.11-至今 游戏金榜 (H5 游戏平台,web 项目)

项目概述:

该项目为公司主营项目之一，H5 游戏平台，进入了上百款 H5 游戏，上去渠道以及数十下游发行商，从轻度休闲游戏到重度挂机 ARPG 游戏都有应有尽有，用户过千万，巅峰日活过百万，月流水过千万。平台包含账号交易，玩家社区，积分系统，商城系统游戏礼包，VIP 系统等众多功能。

项目连接为：<http://wx.99kgames.com/game/list.html>

项目架构:

技术架构: SSM+ mysql + redis + maven + git +nginx + groovy + jquery

项目职责:

目前担任后台主力开发，负责整个网站的新需求开发及维护。为项目制定了成熟的对接规范，新游戏对接无需任何开发，按照规范对接即可接入。

主要难点：

- 1) 基于 redis+cookie 实现了单点登录功能
- 2) 基于 redis 实现了 token 一次性校验功能
- 3) 通过用户系统设计，实现了账号交易功能
- 4) 通过 groovy 处理各种线上客服运维问题
- 5) 通过 ticket+表设计，实现了异端同时在线，同类客户端不允许同时在线功能。
- 6) 通过接入腾讯云通信，实现社区聊天功能。
- 7) 分析数据热度，灵活运用进程缓存，redis，sql 优化，实现了页面的急速访问。

2018.9-至今

创力聚点统计聚合后台（小程序）

项目概述:

该项目是我公司主要服务于我公司的创新事业部及小游戏平台部。其项目主要分为小程序平台项目、跳转支付项目、聚合统计项目等多个模块。项目采用前后端分离的模式，对接微信相关登录接口和米大师支付接口，并独立解决了其中订单支付系统和小程序无法对接微信支付的难题，保证了项目的如期上线和稳定运行。

项目架构:

技术架构: SpringBoot + JPA + mysql + redis + RocketMQ + maven + git + nginx
三个项目均为前后端分离。

项目职责:

1. 小程序聚合统计（stat）

本项目用于统计我方小程序新增、日活、注册、创角、支付、在线时长等数据，获取推广需要的数据。项目逻辑简单，但各类数据处理储存较为繁琐，并发量极大，春节期间仅使用 2 台双核服务器抗下了千万 PV，过百万 DAU。

主要难点：

1 刚接手项目时，PV 不过百万，但是由于服务器配置较低，前期开发人员没有考虑高并发情况，所有数据均直接同步读取/写入数据库，导致运营进行导量时并发升高，每条请求耗时 10+S，针对这种情况在无法升级服务器配置情况下做出以下处理：

- 1) 分析数据类型，使用本地内存 + redis 缓存数据，提高并发能力
- 2) 使用消息队列（Rocket）将写库操作改为异步处理，每条请求只需要进行发送消息操作，不需要进行繁杂的业务逻辑，复杂逻辑交给 consumer 异步处理。
- 3) 优化 SQL 语句、新建索引提高查询效率以及降低插入数据时唯一键冲突情况
- 4) 使用本地内存、redis、等处理高并发情况，缓解服务器压力，保证服务可靠性。
- 5) 由于前期设计失误，数据依赖前端上报可靠性不高，设计补偿逻辑保证数据可靠性

修改后 PV 百万情况下，每条请求平均耗时由 10+S 提高到 20ms 以内。

2 由于用户量日益增加，配置有限的情况下自主搭建的消息队列可用性不高，使用阿里云提供的消息队列服务。并因此在春节期间，消息队列堆积消息超过 10W，系统依然稳定。

3 因为使用云服务，消息队列成本较高，分析业务需求后将可靠性要求较低数据量较大接口，改用线程池+本地队列，并在本地堆积满后新消息自动发送至云消息队列。降低使用成本。

4 通过 SQL 语句优化解决由于消息队列导致时序错乱带来的脏数据问题。

5 优化表存储，大大加快了运营数据处理时间。

6 优化缓存更新方案，解决缓存穿透缓存雪崩问题。

2. 小程序平台（platform）:

该模块通过对接了微信小游戏/小程序登录接口，米大师支付接口等，为我方小游戏 CP 提供了简单易用的聚合 SDK，帮助他们极快的对接小游戏/小程序的登录支付模块。

主要难点：

设计订单支付系统

设计余额补单功能解决由于米大师支付成功依靠前端回调带来的不可靠问题。

3 . 小程序跳转支付 (pay)

由于 IOS 系统、个人号等原因导致部分小游戏/小程序无法对接微信支付 , 此项目提供相应解决方案。

主要难点 :

设计跳转支付实现方案

设计订单支付回调系统

实现 IP 分地区屏蔽

优势特长

- 具备独立进行模块开发的能力
- 习惯使用 PDCA 工作模式
- 优秀的逻辑思维及学习能力 , 善于发现问题提出解决方案
- **交流能力极强 , 擅长总结归纳及团队合作**
- 大学期间获得过 “挑战杯” 省级奖