**个人周报 - 后端开发**

**姓名**：冉启航  
**日期**：2025.3.18  
**项目名称**：模拟桌游系统

**一、本周工作内容**

**1. 任务进展**

| **任务名称** | **进度** | **完成情况说明** | **代码提交/文档链接** |
| --- | --- | --- | --- |
| 用户模块API开发 | 90% | 完成注册/登录接口，联调时发现Token刷新机制需优化 | SPM25-1 |
| 完成对于deepseek api的初步调用 | 80% | 完成表结构设计及索引优化 | [文档链接](https://xn--gzu811i/) |

**2. 技术难点与解决方案**

* **问题**：第三方短信服务API响应超时影响主流程。
  + **解决**：采用异步任务+熔断机制（Hystrix），超时率从15%降至2%。

**3. 协作与沟通**

* 与前端对齐接口字段格式。

**二、下周工作计划**

1. **核心任务**

**完成对于UNO逻辑部分第基本搭建，预留房间网络接口。**

1. **风险预警**
   * 第三方平台可能影响接口性能。

**四、个人总结与反思**

* **成果**：掌握了Golang Context在并发场景下的正确用法。
* **改进点**：需求评审时需更主动确认边界条件，避免返工。
* **学习计划**：下周学习《Designing Data-Intensive Applications》第5章。