

文兆赐简历

个人信息

生日	1991-06-18	专业	轮机工程
学校	哈尔滨工程大学	学历	全日制本科
行业	游戏	邮箱	wzc199088@gmail.com
工作年限	10年	期望职位	服务端主程
手机号码	13926576108	期望薪资	25-35k

技能列表

- 1. 熟悉nodejs编程，有多年nodejs开发经验
- 2. 熟悉C/C++编程，熟悉C++11、C++ 标准库、Boost库的使用以及底层实现原理，对C++ STL、C++内存管理和面向对象编程思想认识深刻，有多年c++高级后台开发的经验。熟悉各种常用的sdk，比如libevnet, zeromq。
- 3. 熟悉各种常用脚本语言python、javascript、typescript、actionScript3、shell、lua、php,golang
- 4. 熟悉常用版本管理工具比如SVN、Git
- 5. 熟悉express，ws等各种nodejs的常用框架，有多年nodejs的开发经验。
- 6. 熟悉TCP协议，有亲自实现过多种常见网络协议，比如socks5，http，ftp等，熟悉网络分析工具，比如weiresark，tcpdump，iptables等
- 7. 熟悉docker和jenkins，有自动化运维平台建设经验
- 8. 对web有一定了解，会用jQuery，bootstrap和Vue写界面，熟悉各种web常用工具，比如curl，postman，wireshark
- 9. 熟悉python flask框架，并有实际开发业务的经验
- 10. 精通DevOps相关工具和技术，包括但不限于Jenkins、Gitlab、docker等
- 11. 熟悉操作系统如Linux、centos等的使用及常用优化，掌握常用命令，精通shell、Python脚本等语言，能编写日常运维、运行、监控脚本；
- 12. 熟悉负载均衡如Nginx、Haproxy，LVS负载均衡等原理；
- 13. 熟悉主流的数据库如mqsql，monogo部署，掌握常用SQL语句和数据库的优化
- 14. 有公有云（AWS/阿里云）的相关实践经验，熟悉监控工具zabbix的使用。

工作经历

开始时间	结束时间	公司
2022年08月	至今	深圳市优新创科技有限公司
2021年06月	2022年08月	算力谷有限公司
2019年04月	2021年06月	深圳艾文哲思科技有限公司
2017年02月	2019年04月	名游网络
2015年02月	2017年02月	深圳道熙科技
2013年07月	2015年01月	王道科技有限公司

工作内容

深圳市优新创科技有限公司

项目一：海外棋牌开发

角色：服务器主程序

相关技术：nodejs、mongodb、mysql、websocket、prototbuf

工作内容：

1. 从0开始，一个人编写游戏服务器的框架。
2. 游戏大厅的实现，并且可以随意添加新的子游戏。
3. 子游戏的实现。
4. CI/CD工具链的搭建
5. 监控工具zabbix和各种监控项获取脚本的实现。
6. 服务的部署，包括cdn的配置，负载均衡配置，https配置等。
7. 各种环境的搭建，比如gitea、svn、dns服务、ftp等等。

算力谷有限公司

相关技术：nodejs、leveldb、zabbix、mysql

项目一：私有链的开发

工作职责

1. 区块链底层公链开发
2. 区块浏览器开发

项目二：挖矿

工作职责

1. 参与部门内部运维的管理体系、流程、文档的建立、维护、更新与执行；
2. filecoin的底层挖矿算法的优化
3. 配和运维，使用zabbix搭建完整的监控系统

深圳艾文哲思

项目一：德州扑克

角色：服务器主程

相关技术：tars框架、nodejs、c++11、python、docker、jenkins、flask框架、elasticsearch、mysql、libcurl、protobuf、rapidjson，nginx，lua5.1，kafka

工作内容：

1. 游戏功能模块开发。包括
 - 聊天服务
 - 配置服务
 - 好友服务
 - gm服务
 - 金猪服务
 - 道具服务
 - 抽奖服务
 - 网关服务
 - 邮件服务
 - 商城服务
 - 订单服务
 - 推送服务
 - 排名服务
 - 签到服务
 - 任务服务
 - 登录服务
 - 数据库代理服务
2. 统计报表。把充值，登录之类的日志实时写入elasticsearch，让web后台绘图和统计。

3. 制作自动化运维和部署相关工具

- 制作tars_web的docker镜像
- 实现自动部署tars框架的python脚本
- 实现tars框架的扩容python脚本
- 实现一键关闭全部服务的脚本，并且能够按照服务的依赖关系正确启动服务
- jenkins自动发布和部署服务

4. 部署局域网各种常用服务

- 静态资源http服务nginx
- dns服务named
- ftp服务vsftpd
- 文件共享服务samba, nfs
- 禅道

5. 管理后台。用flask框架实现管理后台的功能

6. 数据库设计，5w qps无压力

- 某些表，比如用户信息，签到记录，每个用户只有一条记录(表名:uuid为key)。这些表全部存放到redis里面，数据存放之前用protobuf序列化，假设有100w注册用户，redis内存是10g，每个用户最多能使用接近1k的存储
- 其它的表，每个用户有多条记录，比如聊天，好友，邮件。这些表存放到sqlite/mysql里面即可。当然，如果这些表每条记录占用的空间很小(没有varchar类型的字段)，也可以全部存放到redis里面。

7. 磁盘io优化

- 将业务服的日志写入kafka，然后由专门的日志服务从kafka里获取日志写入磁盘，缓解业务服磁盘io的压力

8. 将lua嵌入c++里，实现业务逻辑

- 解决了c++编译时间过长的问题
- 解决了c++内存错误难以定位的问题
- lua表达能力强，对开发人员友好，提高开发效率并且性能也不错
- 发布包的体积明显减小

9. 利用zabbix来监控各种指标，并且设置触发器来发送邮件报警，接入grafana来绘图形。

名游网络

项目一：地方麻将开发

角色：全栈

相关技术：网狐框架 C++ cocos-2dx

工作内容：开发游戏牛牛，十三道，四副牌，东阳麻将，杭州麻将，余杭麻将。内容包括游戏录像，游戏规则的实现（发牌，出牌，摸牌，吃，碰，杠，胡），分数计算，结算界面。熟悉客户端几乎每一个类的实现，可以画出整个项目UML类图，熟悉框架代码和实现原理，包括内核代码，一人负责app全部游戏。

项目二：斗地主比赛场

角色：全栈

相关技术：pomelo框架（Node.js）、redis、layabox,c++、STL、MySQL、shell、lua、Boost

工作内容：

1. 客户端 功能模块实现
2. 服务器架构设计和功能模块划分
3. 服务器功能模块代码实现。包括网关、连接器、比赛场、广场、大厅、游戏逻辑的实现。熟悉pomelo框架的使用、框架的底层实现以及架构

项目三：巧画对称

角色：客户端(该项目无服务器,一人完成整款游戏开发)

相关技术：cocos creator

工作内容：反编译一款名为Symmetry Drawing的游戏，其用的引擎是unity 3d，并将其全部读懂用cocos creator完全实现出来，代码量5w+。

技术难点：

1. 多分辨率适配
2. 网络数据压缩：json、protobuf、bitset
3. 内存管理：对象池
4. 性能优化：将场景用预制替代，不需要立即处理但比较耗时的逻辑用异步延迟调用

深圳道熙科技

项目一：真正男子汉页游

角色：客户端开发

相关技术：ActionScript3、starling引擎

工作内容：

1. 背包系统：存放玩家身上的道具、装备、晶石和材料，还有合成、分解、卖出等功能
2. 装备系统：给英雄穿戴和强化装备，往装备上镶嵌宝石，高级宝石的合成，还有套装的打造等等
3. 座驾系统：座驾改装和座驾科技的升级
4. 战场：英雄的寻路、释放技能、使用物品等
5. 各种活动：首次充值、连续登陆、累计登陆、充点小钱等
6. 性能优化（对象池）
7. 任务系统，任务指引
8. 战力检测

王道科技有限公司

项目一：文本纠错系统

相关技术：C++、Linux、网络编程、多线程、编辑距离、B+树、内存池

角色：服务器开发

项目说明：该项目是用于对输入文本进行纠错，旨在为用户提供更好的查询建议。服务端依赖线程池，该项目利用编辑距离算法和候选词在词典中的权重，并加入了LCS长度作为额外的纠错判定条件，来找出最终所需要的最佳匹配词。为提高系统响应速度，使用了倒排索引以及磁盘、内存Cache。

工作内容：线程池的编写、编辑距离算法的实现、通过实现查询索引与Cache对性能进行优化等。

项目二：站内搜索引擎

相关技术：C++、Linux、TCP、多线程、索引、网络爬虫

角色：服务器开发

项目说明：该项目提供给某中小学教育资源网站进行资源搜索服务，对用户搜索输入进行纠错及联想推荐，提供候选词集。

工作内容：搭建服务器端TCP线程池的基本框架，对本地资料进行分词，并在此基础上实现中英文文本纠错和候选条目推荐，并对模块进行性能测试及调优。

自我评价

- 喜欢阅读，书目有：

<<Effective C++>>	<<More Effective C++>>
<<Effective Modern C++>>	<<Boost程序库程序库完全开发手册>>
<<泛型编程与STL>>	<<More Exception C++>>
<<Exception C++>>	<<c陷阱与缺陷>>
<<Effective STL>>	<<AS3殿堂之路>>
<<AS3精髓>>	<<设计模式>>
<<Head First设计模式>>	<<设计模式之禅>>
<<Git学习指南>>	<<Redis入门指南>>
<<MySQL实战45讲>>	等等

- 喜欢运动：长跑、游泳、健身