



张盼盼

男 · 26岁 · 工作4年8个月 · 21.6万 · 上海 · 本科 · 群众

📞 13162627490

✉ 13162627490@163.com

🔗 zpp13162627490

优势亮点

有独立编写搭建中小型项目的经验，熟练掌握前后端开发语言，了解主流 PHP 框架的技术原理，具备高并发处理能力，熟悉缓存，能够独立完成服务器端开发，注重代码质量，有着良好的业务逻辑知识和编码规范意识。

求职期望 离职，正在找工作

PHP 18-22k×12薪 | 上海 | 全部行业

工作经历

上海魔航科技有限公司 2021/10-2022/12

产研部 · PHP工程师

当前薪资：18000元 × 12薪

汇报对象：产品经理

下属人数：1

职责业绩：本人在该公司负责对两款已经上线的项目进行开发及维护

项目：倾友，蜜意

技术使用：

- Laravel
- Mysql
- Redis
- Nginx
- Crontab

项目功能：

1. 道具商城系统的开发及维护（考虑到性能原因，该商品配置和道具配置全部放入 Redis中，为了避免部分玩家同时抢购限时道具，客户端调用购买接口时 采用事务+Redis 缓存的该商品的库存）
2. 运营后台系统的玩家数据看板（线上的玩家每天数十万，考虑到数据库压力 改为每天在玩家活跃最少的时间执行 cron 查询数据脚本）
3. 系统随机推送在线玩家互相打招呼（需求要在玩家登陆那一刻分时间段推送给玩家打招呼，使用消息队列完成（避免逻辑服务器的压力和队列堵塞的问题）使用 redis 有序集合+cron 脚本每秒执行批量发送消息实现）
4. 日榜周榜排行榜及奖励的每日结算（监听男女生收益及消费行为，实时写入 Redis 需求需要展示昨天及上周的数据，根据类型设置对应的缓存过期时间 cron 脚本每天在玩家活跃最少的时间执行结算）
5. 女生个人收益明细（第一版上线后 考虑到用户体量收益数据不能实时查询 导致体验不好，优化把每个节点的数据实时写入 Redis 减少了数据库的压力）
6. 女生视频链路（为了防止部分女生使用脚本频繁骚扰男生，采用固定时间内拨打未接听次数来做限制，如果达到限制后女生再次拨打则会进入假视频状态）

工作业绩：

1. 开发完成道具商城系统并顺利上线，使付费率由46%提升至62%，带来男用户礼物赠送量相对提升70%。
2. 开发完成运营数据看板功能，该功能上线后运营同学们的工作效率提高了20%。
3. 为了提高新男女生初次聊天率，开发完成系统随机推送打招呼系统，上线后聊天率和视频率都有明显的提升，初略统计提高了43%。
4. 优化后台头像审核系统并顺利上线，提高后台审核效率80%。
5. 发现并修复偶发视频聊天扣费失败的问题，为公司挽回了极大的损失。
6. 增加私聊界面陌生男女初次聊天不能送礼的限制，提高了女生的回复率。
4. 增加私聊界面女生重复给男生打视频的限制，提高了男生的使用体验。

上海鹿灵文化传播有限公司 2019/11-2021/09

PHP后端开发工程师

职责业绩：本人在该公司负责对三款已经上线的项目进行开发及维护，自己独立开发负责的有两款：通感纪元，有药

项目：君临之境，通感纪元，有药

技术使用：

- ThinkPHP
- Mysql

- Redis
- Apache
- Nodejs
- Python

项目功能：

1. 完成游戏服务端 Golang到 PHP 的重新开发，有我独立负责整体的架构搭建（框架选型，需求逻辑，数据库结构，接口规范定义）
2. 后端接口返回规范定义
3. 配合客户端优化游戏流畅体验度，提高33%
4. 对用户访问的热数据，提前写入到Redis（缓存）中，极大的减少了对数据库（MySQL）的IO操作
5. 游戏商城，改为后台管理系统实时配置发布即时生效，极大的减少了 我们开发和运营的工作量，对比之前商城的配置发布，节省了50%的时间成本
6. 抽卡模拟系统，配合数据策划完成了该功能 方便策划同学调试和模拟概率，减少了40% 抽卡的配置及概率的出错率
7. 游戏内的活动，改为后台管理系统实时配置实时发布生效，极大的减少了 策划和运营的工作量，对比之前的配置发布，节省了50%的时间成本
8. 游戏任务系统，改为后台管理系统实时配置实时发布生效，极大的减少了策划的工作量，对比之前的配置发布，节省了70%的时间成本

上海吉梦网络科技有限公司 2018/07-2019/10

PHP后端开发工程师

职责业绩：在该公司，作为服务器端开发工程师主要负责两部分的工作：手机游戏开发维护 和 手机 APP 开发维护；

一、手机游戏主要工作内容有：

- 1.负责服务端的开发维护，解决系统开发 运行中出现的各种问题；
- 2.完成玩家对游戏的行为操作记录；
- 3.开发完成后台查询及解析玩家行为信息；
- 4.配合客户端 对接完成功能和需求；
- 5.对玩家行为及操作进行统计和分析；
- 6.修复完成玩家及测试人员反馈的问题；

二、（外包）手机 APP 主要工作内容有：

- 1.协助分类筛选列表功能
- 2.完成提问回复功能

3.完成用户信息功能

工作业绩：

独立完成后端游戏服务器的架构设计，数据库结构设计，接口逻辑，配合客户端优化游戏体验；

独立完成后台管理工具开发设计。

使用 Redis 优化游戏配置及热数据的读取速度，相比之前提高40%。

优化游戏配置缓存刷新，可在后台管理系统实时刷新生效 极大的提高了运营的效率。

游戏商城配置改为动态，可在后台管理系统实时修改实时发布生效 极大的提高了运营的效率。

为了提高运营的查询便利性，后台管理系统增加了日志可视化功能 方便查询用户反馈问题，减少程序人员的参与的工作量。

项目经验

倾友（已上线） 2021/10-2022/12

APP后端开发工程师

项目描述: 项目地址: <https://www.liqcn.com/rj/158006.shtml>

倾友是一款社交交友 app，有 in 的搭讪方式，有高效的聊天系统，有音视频通话系统

主要功能：

标签交友：

算法推荐+适配指数，搭讪不怕没话题

附近的人：

一键发现附近有趣的人，快速开启聊天约会

即时聊天：

支持文字、图片、语音、视频聊天，想怎么聊就怎么聊

真实用户：

实名认证，真实可靠，快速来脱单

技术：Laravel + MySQL + Redis + Nginx + Crontab

项目职责: 1. PHP后端开发工程师，我属于产研小组，配合产品经理和运营经理 研发氪金活动及新功能的开发

2. 凌晨两三点的时候会偶发玩家视频超时或不扣费的情况

3. 细查发现是定时任务执行后 统计结算脚本开启事务长期未提交导致的一系列问题，解决办法 定时任务改为凌晨5点执行，统计结算脚本拆分事务 缩小开启事务的时长

项目业绩: 本人负责对该项目的业务逻辑开发及维护

- 系统随机推送在线玩家互相打招呼（需求要在玩家登陆那一刻分时间段推送给玩家打招呼，使用消息队列完成（避免逻辑服务器的压力和队列堵塞的问题）使用 redis 有序集合+cron 脚本每秒执行批量发送消息实现）

- 运营后台系统的玩家数据看板（线上的玩家每天数十万，考虑到数据库压力 改为每天在玩家活跃最少的时间执行 cron 查询数据脚本）

蜜意（已上线） 2021/10-2022/12

APP后端开发工程师

项目描述: 项目地址: <https://mobile.baidu.com/item?pid=4026884>

蜜意，一款火爆流行的交友 App，通过算法推荐 + 兴趣匹配，更精准的为你匹配心动的那个 Ta！在这里，随时随地通过文字/语音/视频与 Ta 互动，让交友变得无比简单

主要功能:

广场:

记录美好瞬间，邂逅命中注定

碰面:

在线面对面视频，多人轻松聊

搜索:

快速直达，想怎么搜，就怎么搜

标签交友:

算法推荐+适配指数，搭讪不怕没话题

附近的人:

一键发现附近有趣的人，快速开启聊天约会

即时聊天:

支持文字、图片、语音、视频聊天，想怎么聊就怎么聊

真实用户:

实名认证，真实可靠，快速来脱单

技术: Laravel + MySQL + Redis + Nginx + Crontab

项目职责: 1. PHP后端开发工程师，我属于产研小组，配合产品经理和运营经理 研发掘金活动及新功能的开发

2. 凌晨两三点的时候会偶发玩家视频超时或不扣费的情况

3. 细查发现是定时任务执行后 统计结算脚本开启事务长期未提交导致的一系列问题，解决办法 定时任务改为凌晨5点执行，统计结算脚本拆分事务 缩小开启事务的时长

项目业绩: 本人负责对该项目的业务逻辑开发及维护

- 系统随机推送在线玩家互相打招呼（需求要在玩家登陆那一刻分时间段推送给玩家打招呼，使用消息队列完成（避免逻辑服务器的压力和队列堵塞的问题）使用 redis 有序集合+cron 脚本每秒执行批量发送消息实现）
- 运营后台系统的玩家数据看板（线上的玩家每天数十万，考虑到数据库压力 改为每天在玩家活跃最少的时间执行 cron 查询数据脚本）

Web多人在线聊天（已上线） 2022/05-2022/05

全栈

项目描述: 项目地址: <http://124.222.87.91:8004/index.html?account=Temp&pass=000000>

项目介绍:

- 该项目是我五月份对长连接感兴趣后去了解的，本来想着写一个多人在线广场互动的项目的，结果自己前端技术太烂（H5实现效果不好），就换成了 Web 实时快速聊天功能，就像这深入的了解一下 WebSocket Tcp

使用技术:

- 后端:

Nodejs, Express, WebSocket

- 前端:

vue-2.6.10, jquery-3.4.1, layui-v2.5.6, quickchat-v1.0.0, require-2.3.6

项目职责: 1. 该项目由我前后端独自开发完成，耗时两周时间

2. 主要是想多了解一下长连接的经验，websocket 和 tcp 主要难度在于长连接的维持和消息接收以及“心跳”的机制

3. 独立完成项目开发并发布上线，让我深刻的了解到了websocket的机制和消息维持的经验

项目业绩: ● 该项目为我独自开发，共用时5天 还会有一些 bug 不影响使用，我只做了在线用户私聊功能

- 为了实现聊天以外的功能支持，使用 Express 框架实现，类似于资源服务功能 存储用户上传的头像，前端 Ajax 获取头像

- 使用 nodejs-websocket 来实现具体的长连接聊天功能，利用心跳（ping）机制来维护客户端的连接状态，利用定时调用的函数（10秒）清理心跳超时的链接

- 习惯 TP MVC 那一套，自己也仿照区分的写了一套 这样看上去逻辑会清晰一些吧

- 实在感觉 Nodejs 调用 Mysql 不好用，自己封装了一下 方便更快的调用Mysql

有药（已上线） 2020/03-2021/09

游戏后端开发

项目描述: 项目介绍:

● 有药作为一款非常好玩的 rpg 游戏, 游戏中精致的画面让玩家爱不释手, 采用了动漫类型的游戏画风玩家在游戏中的可以体验不一样的游戏乐趣, 顶尖的游戏引擎制作出多种炫目的特效, 非常有视觉冲击, 不同的每日任务让玩家感受到游戏的魅力, 通过发挥自己出色的技术开启不一样的冒险之旅, 游戏由同名动漫 ip 收授权, 给玩家带来各种趣味感受。

技术使用:

- TP 5 框架开发服务器接口
- Mysql
- Redis
- Nodejs

项目所属:

- 上海灵越文化传播有限公司

项目功能:

- 活动内容, 后台和服务器 Api 联动
- 抽卡逻辑概率算法
- PVE 战斗系统, 结算奖励, 突然掉线处理
- 角色系统, 升级, 升星, 技能强化, 属性提升, 佩戴装备
- 装备系统, 强化, 属性提升, 属性加成
- 完成主页配置多个编队系统
- 家园系统: 主人房价, 委托任务, 小游戏奖励, 健身房
- 迷宫玩法, 设计路径算法, 战斗事件, 随机商店事件, 补给事件, 复活币逻辑, 困难选择, 赛季重置高并发

项目职责: 1. 独自负责游戏后端服务器的业务逻辑

2. 战斗结算反作弊系统, 公会战BOSS最后一刀

3. 玩家战斗结算后提交给服务器一个json字符串, 通过解析后 得到玩家本局战斗的操作步骤和具体玩家当前阵容 计算伤害比例, 公会战一共五十个人同时打一个BOSS, BOSS最后一刀通过悲观锁把这一条公会BOSS给锁定, 串行化执行每个请求 直到BOSS血量小于等于0

项目业绩: 1. 为了减少对数据库的I/O, 玩家的热数据使用 Reids 加载读取

2. 对于游戏过程中, 频繁的访问 Json 配置导致的加载速度问题, 提前写入到 Reids 中实现热加载, 当配置在后台被刷新时, 改变配置版本号来实现配置的刷新

3. 游戏运行中会产出大量的日志, 实时写入数据库中会影响接口响应速度, 改成使用延时入库逻辑

4. 消息服务器使用 Nodejs + Redis 消息订阅来实现前后端的长连接消息发送, 并且实现服务器的定时

器接口

5. 战斗验证使用 shell 命令调用 Lua 代码，传入 json 数据 来实现验证

WebSocket即时通讯 2019/12-2021/09

NodeJs开发

项目描述: 该项目为通感纪元的消息分发服务

为了解决游戏中玩家的在线状态，世界聊天和私聊的功能，

使用 Nodejs net 模块，实现服务器端与客户端的连接，解决实时发送消息的功能

主要实现：

在线玩家状态，

在线邮件通知，

在线好友操作，

在线公会操作，

在线 PVP 战斗匹配，

及服务器的定时任务执行

项目职责: 1. 我负责公会消息转发，公会房间聊天，私聊，邮件，好友操作及定时任务的功能等

2. 公会多人聊天，需要过滤玩家发送的消息内容，避免出现违规内容和消息内容的保存

3. 监听玩家每一条消息内容，去和屏蔽字库比对如果发现存在则替换为**，屏蔽字库为了读效率 提前写入Redis（缓存）中，消息聊天内容保存，采用 先写入Redis中 使用定时任务每十秒批量插入到数据库中

项目业绩: 该项目为游戏的消息服务器，主要监听玩家在线状态，邮件通知，好友操作，公会消息及定时任务

服务器与消息服务器使用 Redis 的消息订阅机制实现 cmd 沟通

游戏业务逻辑需求定时结算功能，采用 Nodejs setInterval 函数每秒使用 http 模块调用服务器 Api 接口

通感纪元（已上线） 2019/10-2021/05

后端开发

项目描述: 项目介绍：

● 《通感纪元》是一款以赛博朋克风二次元战棋手游，原创的游戏剧情融合了日系二次元画风以及原创的战棋策略性玩法，丰富的人物角色和生动的故事情节，玩家们可以选择自己喜欢的二次元游戏角色进行战斗。

技术使用：

- TP 5框架开发服务器接口
- Mysql 为主数据库

项目所属：

- 上海灵越文化传播有限公司

项目功能：

- 完成游戏中活动内容
- 完成游戏中抽卡逻辑概率算法
- 完成 PVE 战斗系统，结算奖励，突然掉线处理
- 完成通感者（角色）系统
- 完成主页配置多个编队系统
- 完成基地模块：宿舍（角色简介），委托任务，餐厅（产出体力），房间装饰，商店，研究所，无尽爬塔
- 完成异步 Pvp 系统，匹配逻辑，排名为空生成机器人 积分系统，结算系统等，排行系统
- 完成实施 Pvp 系统，使用 websocket 通知客户端，三级匹配池，积分系统，连胜奖励，排行系

项目职责: 1. 该项目由我独自负责服务器业务逻辑Api开发完成，该项目在21年已经成功上线并完成盈利

2. PVP实时1V1战斗

3. PVP实时战斗采用了长连接，使用Nodejs开发的长链服务器 涉及到匹配逻辑，房间系统，消息实时同步等

项目业绩: 1.负责游戏服务端功能模块的独立研发，并保证其高效性和稳定性；

2.操作数据库时为了保证数据的正确性，需要在操作之前开启事务，以免运行代码中出现错误

3.为了减少对数据库的I/O，热数据使用 Reids 加载读取

4.消息服务器使用 Nodejs + Redis 消息订阅来实现前后端的长连接消息发送，并且实现服务器的定时器接口

5. 实时 PVP 功能，Nodejs 写了一个 Room 控制类，来处理前后端发来消息的 cmd 处理，包含：加入房间，离开房间，检查版本号，战斗消息，断线重连，取消重连，刷新剩余时间

君临之境 2019/11-2020/04

Golang开发工程师

项目描述: 项目介绍：

《通感纪元》是一款以赛博朋克风二次元战棋手游，原创的游戏剧情融合了日系二次元画风以及原创的战棋策略性玩法，丰富的人物角色和生动的故事情节，玩家们可以选择自己喜欢的二次元游戏角色

进行战斗。

采用技术: golang, redis, unity

项目职责:

- 1.活动内容开发,
- 2.战斗结算逻辑,
- 3.好友系统

项目业绩: 完成游戏活动内容的设计开发

优化战斗结算逻辑的奖励格式

完成好友系统的结构和开发

后因项目压力测试没有通过, 人员变动原因 有我负责把 Go 改成 PHP 最终完成测试

恋人之森 2018/06-2019/03

后端开发

项目描述: 该项目已经完成并盈利

该项目是一款以女向恋爱冒险养成手游。

在项目中分为 关卡系统、用户系统、资源系统、活动系统、好友系统、商城系统、任务系统、庄园系统、角色系统等主要功能模块, 后台使用 PHP 为开发语言并使用 ThinkPHP 框架完成开发。

项目业绩: 本人负责对该项目的业务逻辑开发及维护

独立完成业务逻辑接口开发设计

独立完成后台管理工具开发设计

使用 Redis 优化游戏配置及热数据的读取速度, 相比之前提高百分之四十

优化游戏配置缓存刷新, 可在后台管理系统实时刷新生效 极大的提高了运营的效率

游戏商城配置改为动态, 可在后台管理系统实时修改实时发布生效 极大的提高了运营的效率

完成对玩家行为日志记录

为了提高运营的查询便利性, 后台管理系统增加了日志可视化功能 方便查询用户反馈问题, 减少程序人员的参与的工作量

教育经历



东华大学

本科 · 计算机科学与技术

2014/03-2018/06

语言能力

英语 简单沟通 | 专业四级

普通话