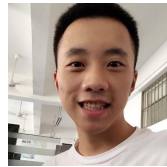


肖宇



职位: **Java**工程师

邮箱: **993610942@qq.com**

籍贯: 四川德阳

学校: 四川科技职业学院

学历: 专科

个人博客: **<https://veryfirefly.github.io>**

联系方式: **15198294374**

出生日期: **1997-07-29**

民族: 汉族

专业: 软件技术

期望薪资: **13000**

工作年限: **3.5年 (2017-12 - 至今)**

个人介绍

从事Java开发3.5年。在职期间负责《天空之剑》、《大话女儿国》等游戏的后台项目,并**独立对接、维护游族海外、腾讯等多家运营渠道**,负责对**游戏后台、日志上报、登录工程**等多个工程的开发和线上维护。尝试推进后台演变,在今年对部分后台结构进行了重写,大幅提升了运行效率和扩展性。业余时间喜欢逛开源社区。**有阅读过Tomcat、MyBatis等源码的经验,对项目使用的开源组件运行原理有一定掌握,能自主排查解决问题。**

专业技能

- 熟悉掌握Spring Boot、Mybatis等框架下的项目开发
熟悉掌握SpringMVC,对其加载、执行机制和对Servlet执行原理有一定见解,并能进行相关
- 开发。有使用过Shiro、Spring-Security进行RBAC权限开发。
- 熟悉掌握Tomcat、Nginx服务器的配置、调优、错误排查等。
- 熟练使用html、Javascript进行页面开发。有使用过Vue进行页面开发。
- 熟悉掌握MySQL、ClickHouse的数据库设计和使用。能熟练运用SQL语句和对SQL优化。
- 熟悉掌握Kafka消息队列的部分原理及使用。
- 熟悉Linux (CentOS6-7)、Docker的常用操作。
- 熟悉Nacos、Spring-Cloud-Alibaba脚手架搭建。
- 熟悉Maven、Gradle、Ant项目构建工具。
- 熟悉掌握SVN和Git版本管理工具的使用。
- 熟悉coturn的搭建和webrtc的音视频开发。
- 熟悉常用的设计模式、数据结构和算法。

工作经历

2017.12 - 2018.07 **成都聚乐科技 - 实习** java工程师
实习期间负责《三国赤壁》、《大话女儿国》的后台功能开发、渠道对接、线上维护等。并独立负责研发h5小游戏《点球大战》用于18年世界杯引流,并成功获得香港赞助商的投资用于研发区块链游戏《萌宠大作战》上架以太坊。

2018.07 - 至今 **成都聚乐科技** java工程师
在公司期间负责天空之剑游戏的整个后台项目,包含**后台管理查询(manager)、日志上报存储(logserver)、登录充值(game-interface)、数据摄取分析(analytics)**等多个工程的开发、线上维护。以及维护线上机器,解决突发异常情况。后期梳理已有业务,重新制定方案,对

老系统进行重构，提高了系统响应速度和代码可维护性。

开发经历

2021.03-2021.05 游戏日志分析工程（研发中）—— pulse-analytics

后台开发

系统介绍：

原有后台查询数据的逻辑全部耦合在manager-project中，基于mysql数据库持久化，数据量达到TB级，查询速度慢甚至不可用。所以创建该工程，用于分离数据类型，并分离查询业务逻辑为更多工程提供查询接口。

新项目为manager-project等其他工程提供了稳定可用的数据查询接口，提升了查询速度，合理的将数据拆分为历史数据、实时数据两类数据。

项目中包含了clickhouse-jdbc-springboot-starter模块、数据查询模块、数据实时计算模块，可在配置文件中对clickhouse-jdbc进行配置、提供http数据查询接口、对上报数据做实时分析。我主要负责该项目的开发，根据当前查询问题制定需求分析，并参与技术选型，模块设计和编码实现。

负责模块：

- 数据分析模块：负责处理上报至Kafka中的数据，实时分析玩家数据，并将历史汇总的数据上报至ClickHouse。中间使用了Kafka-Stream DSL和ClickHouse进行数据分析、流转、汇总，并将处理完后的数据保存在ClickHouse。
- 数据查询模块：提供玩家信息、功能活动参与次数、付费留存、金币消耗等分析汇总的数据查询接口。中间使用SpringMVC及Jackson多态反序列化对象处理传入的参数请求，使用Mybatis简化JDBC操作，自实现了clickhouse-jdbc-springboot-starter模块用于更方便的配置clickhouse-jdbc参数。
- clickhouse-jdbc-springboot-starter模块：因官方和第三方没有提供clickhouse的starter，所以创建了该模块。提供自动装配clickhouse-jdbc数据源，降低配置jdbc参数的代码侵入程度。

2018.03 - 至今 后台业务主工程（研发重写中）—— manager-project

后台开发/线上维护

系统介绍：

该项目为游戏后台管理工程，运营、策划可在项目中查询游戏单服、全服的运营数据、玩家在线情况，可对玩家进行封禁、踢号、发送道具、发送邮件，能监控游戏服的运行状态，并为运维提供游戏维护的操作。项目存在时间比较久，功能相对较为完善。由于历史遗留原因，各渠道需要独立一个运营后台，所以我主要负责对接新渠道的定制需求开发，策划提供的内部新功能开发，优化功能，解决线上项目出现的问题。

目前使用SpringBoot对后台整体进行重写。对整体后台结构做了拆分。严格控制编码规范。

负责模块：

- 数据查询模块：随游戏和后台架构的迭代而修改原有后台逻辑，我负责了数据汇总板块、付费相关板块、留存相关板块、封禁管理板块的功能重写。为策划提供了准确的游戏内运营收支、玩家转换率、玩家留存及玩家付费等各项数据指标。
- 运维模块：提供对物理机、游戏服、ID服、跨服、game-project等的管理功能(关机、更新、备份、合服等)，优化检测游戏服运行状态功能，优化合服操作功能。
- 游戏内指令：随游戏迭代而修改游戏内发送指令的功能，与内部游戏研发对接制定游戏指令接口和参数格式。

2019.10 - 至今 游戏日志汇总工程——logserver-project

后台开发/线上维护

系统介绍/负责模块：

游戏中产生的日志数据通过http形式上报至工程中，由该工程进行数据存储，提供通用的SQL查询接口。

数据存储随运营周期增长到TB级，且mysql分库分表不合理，出现了查询速度慢、查询不可

用、CPU占用高、内部对象分配过多等问题，影响了接收日志上报存储功能。

我将该项目分离成日志分析工程(analytics-project)、数据存储及分发工程。

负责模块：

- 日志分析工程(analytics-project)：提供实时数据、历史数据的查询功能、汇总至单功能的数据格式。
- 数据存储及分发工程：使用SpringBoot重写该项目，使用策略模式拆分原有日志上报存储功能，采用Spring事件驱动分发数据上报至kafka供clickhouse消费存储。
- 线上维护：排查修复线上出现的问题，恢复工程可用性，优化线上工程的JVM、MySQL参数。

2018.07 - 至今 外部运营入口——dispatch-project

后台开发/线上维护

系统介绍：

该项目为渠道平台提供**玩家充值发货、数据查询、玩家封禁、发送公告、活动奖励配置**等功能接口。

由于各渠道平台参数形式及逻辑不同，我主要负责定制以上功能的对接开发。

负责模块：

- 平台对接：对接平台的定制需求开发，提供平台需要的接口，与平台联调接口。
- 充值：平台扣款成功后回调该接口，接口通过游戏指令通知游戏为玩家发送货币，如发送不成功则重试至超时，并记录订单由运营核对后为玩家手动补单。

2017.07-2018.02 游戏服务器端入口——game-project

后台开发/线上维护

系统介绍：

游戏登录的核心项目，该项目提供了网页唤起客户端、检测玩家安装客户端、自动下载客户端，快速安装唤起游戏、接收分发游戏指令、埋点信息等功能。

由于各渠道平台接入的参与及逻辑不同，我主要负责定制以上所有功能的对接开发。

负责模块：

- **客户端登录**：玩家通过平台账号登录成功跳转进入登录页时，页面会对玩家环境进行判断（**检测玩家安装客户端**），玩家已经安装了微端，则通过自定义浏览器协议拉起对应的客户端程序，并将玩家登录信息传入至客户端中（**网页唤起客户端**）。如过玩家没有安装，则页面会自动下载并提示玩家安装（**自动下载客户端**），无感知安装完成后玩家自动进入游戏（**快速安装唤起游戏**）。
- **埋点信息**：统计导量玩家从平台到成功进入游戏步骤的流失和转换率。收集汇总玩家进入游戏的操作系统、电脑平台、浏览器信息，为提升导量玩家进入游戏的转换率提供数据。
- **接收分发游戏指令**：因游戏中对指令接口调用做了相关验证，secret key不对外公布随游戏启动上报，且游戏上报该物理机存在的游戏服至game-project中，所以为其他调用方提供了转发游戏指令的接口。