



蘇宥諭 (Wesley Su)



遊戲後端工程師

Taichung Taiwan

wesleymailbox1@gmail.com

weiweiwesley.github.io/resume

Skill

Golang

- Zero Downtime Design
- Concurrency Programming
- Http
- gRPC
- WebSocket

Distributed system

- Docker
- Kubernetes
- Istio
- ELK
- NSQ

Others

- Linux
- Git
- Markdown

DB

- MySQL
- Redis
- Cassandra
- Scylla

DevOps

- Scrum
- ITIL
- Drone
- Helm

Work Experience

遊戲後端資深工程師 2020 - 2023

微服務功能整合, 引導遊戲開發, 系統效能追蹤

- 滿足新商務需求的微服務功能整合
- 遊戲流程抽象化, 便於各類遊戲實作, 加速新人遊戲開發
- 內部工具封裝, 便於版本控管與規格統一 - SRE 工作導向, 協助問題排除, 關鍵指標揭露
- CI/CD 基礎建置能力
- Message Queue NSQ 深度應用

遊戲後端資深工程師 2017 - 2020

遊戲核心開發, 基礎架構優化, 遊戲插件模組

- 運用 Golang Gin 套件開發遊戲核心
- gRPC 微服務連線框架
- 服務壓力測試與瓶頸分析
- 建置並推廣 ELK, 收集分散式服務 log
- Docker 容器推廣, 提供快速一致開發環境
- TIL 基礎認證, 拓展思維模式了解商業目標與技術服務的配合, 以證明 IT 組織對於企業的價值

後端工程師 2016 - 2017

遊戲平台維運, 處理整合各家遊戲商串接與功能調整

- 維運 PHP Laravel 框架系統
- 大型老舊專案重構計畫, 整合多部門 API 至前端平台
- 推廣 Go 語言取代原有主要開發語言 PHP

Education

- 國立雲林科技大學
資訊管理學 碩士
- 東海大學
資訊管理學 學士