

个人信息

- 褚红亮 | 男
- 河南省南阳市
- Github: <https://github.com/chuhongliang>
- 技术博客: <https://chuhongliang.github.io>
- 个人网站: <https://www.zdzn.net>
- 本科 | 东北大学 | 计算机科学与技术
- 期望职位: Golang服务端开发 | Node.js服务端开发
- 期望城市: 郑州
- 期望月薪: 面议

联系方式

- 手机: 13717807729
- Email: chl01003698@126.com

职业技能

- 熟练掌握多种编程语言, 包括 JavaScript、TypeScript、Golang、Java、C# 和 Shell。
- 在 Web 后端开发领域, 精通 Golang 的 gin、gorm、go-zero 框架以及 Node.js 的 Express、Nest、Egg 框架。
- 对于游戏后端开发, 熟悉 Pomelo、Pinus 游戏框架, 擅长卡牌类游戏开发。
- 在移动前端开发中, 具备扎实的 Android 和 React-Native 开发能力。
- 在 Web 前端开发上, 能熟练运用 Vue、Vue-Admin 和 ElementUI 进行高效开发。
- 在数据库管理方面, 对 Redis、MySQL、Mongodb、PostgreSQL 等数据库有着丰富的操作和优化经验。
- 同时, 我熟练运用版本管理工具 Git 和 Svn, 以及进程管理工具 pm2, 还熟悉 Nginx 和 Docker 的相关配置和应用。

个人优势

- 拥有 10 年开发工作经验, 其中 Node.js 后端开发经验 6 年, Android 客户端开发经验 4 年。熟练掌握多种编程语言和开发工具, 具有丰富的技术视野。
- 具备极为丰富的并发编程实践经验, 曾成功应对最高达 10 万以上的并发量, 所参与的相关项目注册用户数量更是超过 2000 万。
- 具备独立设计与构建卡牌、回合制及棋牌类游戏服务端的能力, 从 0-1 全程构建。
- 拥有领导项目团队的实战经验, 能够有效协调各方资源, 确保项目按时高质量完成。
- 成功推动多个游戏项目上线, 积累了丰富的项目管理与执行经验。
- 能够持续跟进技术发展趋势, 探索和引入新的后端技术和工具, 提升游戏开发的效率和质量。

教育经历

- 东北大学: 本科 | 计算机科学与技术 | 2019.9 - 2022.7
- 大连理工大学: 专科 | 计算机网络技术 | 2016.9 - 2019.7

工作经历

花仙子科技有限公司 (2024.5 - 至今)

职位: 游戏后端开发工程师

工作职责:

- 设计和开发游戏后端的架构和系统，确保其具备高可用性、可扩展性和高性能。
- 负责游戏服务器的搭建、部署和维护，保障服务器的稳定运行。
- 实现游戏逻辑的后端处理，包括但不限于玩家数据管理、游戏状态同步、交易系统、排行榜等。
- 与前端开发团队紧密合作，定义和实现前后端的数据交互接口，确保数据的准确传输和实时响应。

泡泡玛特文化创意有限公司 (2021.4 - 2024.3)

职位: 资深后端开发工程师

工作职责:

- 承担微信、淘宝小程序后端功能业务接口的开发工作，设计和构建高效、稳定且安全的接口体系。
- 依据业务需求，积极与产品团队、设计人员以及前端开发伙伴通力协作。深度参与业务功能的规划与构思，设计接口方案，实现复杂的业务逻辑开发，确保前后端的无缝衔接与协同工作。
- 对所开发的功能展开全面且深入的自测工作，细致排查潜在问题，及时优化和完善功能。同时，紧密配合测试工程师进行联合测试，高效协同，共同保障产品质量。
- 携手团队共同解决线上出现的各类问题和故障，深入剖析问题根源，迅速采取有效措施进行修复和优化。

皓宇互动科技(北京)有限公司 (2018.1 - 2021.4)

职位: 游戏服务器主程

工作职责:

- 负责游戏服务器端的整体架构设计、技术选型和核心模块开发，确保服务器的稳定性、高性能。
- 带领和指导服务器开发团队，制定开发计划和任务分配，监督团队成员的工作进度和质量，及时解决技术难题和协调资源。
- 管理服务器的部署、维护和监控工作，及时处理服务器故障和异常情况，确保游戏服务的连续性。
- 制定和完善服务器开发的规范和流程，保证团队开发工作的规范性和一致性。
- 负责与其他相关部门（如策划、美术等）的沟通和协作，协同推进游戏项目的顺利进展。
- 持续跟进技术发展趋势，探索和引入新的后端技术和工具，提升游戏开发的效率和质量。

新浪游戏 (2016.1 - 2017.12)

职位: 高级Android开发工程师

工作职责:

- 独立承担移动终端产品应用的功能模块的设计及开发工作，从需求分析到功能实现全程把控
- 积极调研并深入学习最新的 Android、React-Native 平台技术，将其应用于产品开发过程中。
- 依据产品需求，持续对 Android 客户端进行更新迭代。
- 与产品和运营人员保持密切且有效的沟通，及时准确地理解产品需求和运营策略。

项目经历

Bunny农场项目（2024.5--2024.7）

这是一款类似于 QQ 农场的项目，为用户打造一个充满趣味和互动性的虚拟农场体验。用户可以拥有自己的虚拟农场，进行农作物的种植、浇水、施肥、收获等一系列操作。农场中提供了丰富多样的农作物种类，每种农作物都有其独特的生长周期和收益。

项目服务端选用了 Go 语言，Web 框架采用的是 Gin，ORM 框架则使用了 Gorm。在数据库方面，选择了 Redis 和 MySQL 数据库。

项目职责

- 设计并构建稳定可靠的后端架构，以支持大量用户同时进行农场操作，保障系统的高并发处理能力和低延迟响应。
- 开发和维护数据库结构，准确存储用户的农场数据，包括农作物种类、种植状态、生长周期、施肥浇水记录以及收获收益等信息，确保数据的完整性和一致性。
- 实现与前端的高效数据交互接口，保障种植、浇水、施肥、收获等操作指令的准确传递和响应，为用户提供流畅的交互体验。

微信泡泡玛特抽盒机（2021.4--2024.3）

泡泡玛特抽盒机是一款微信小程序,用户可以进行线上抽盒,体验线下抽盒的乐趣,还可以参与众多互动功能。注册用户突破2000万,抽盒机2021年总营收8.98亿,是泡泡玛特重要的线上销售渠道.在职期间主要负责节日活动的开发,2021年负责开发的神秘商店作为节日促销活动,单日最高成交额2000万,全年累计成交额约7000万.成为抽盒机小程序内继新品后单日第二高的增收点.

整个项目服务端分为抽盒机、活动、GraphQL三个服务。抽盒机服务采用Nodejs, Express框架，活动服务采用Nodejs, Nestjs框架，GraphQL服务采用Go语言, GraphJin框架。数据库采用Redis，Mysql数据库。本人主要负责活动服务和GraphQL服务的开发，辅助开发抽盒机服务。

项目职责:

- 主导节日活动业务逻辑的开发工作，包括活动流程设计、规则制定、奖励机制设定等，确保活动的趣味性和吸引力。
- 对程序性能进行深度优化，通过算法改进、代码重构等手段，提升系统的响应速度和处理能力，为活动提供充足的并发量支撑，以应对高流量访问。
- 在活动上线后，密切持续关注线上运行状况，运用监控工具实时监测系统性能和用户行为，及时发现并解决线上出现的各种问题和故障。
- 定期对活动业务逻辑和接口进行安全评估和性能测试，提前发现潜在问题，为后续的节日活动提供可靠的技术保障。

项目业绩:

- 微信抽盒机2022年总销售额9.5亿，节日活动带动销售额2亿+
- 天猫抽盒机2022年总销售额545.9万，节日活动带销售额66万

足球大帝(足球梦之队) (2018.1--2021.4)

“足球大帝”是一款独具特色的微竞技实操足球手游。该项目架构清晰，主要分为 Unity3D 客户端、账号服务器以及游戏服务器三个重要部分。在服务器端的开发上，整体采用了 Node.js 技术，基于 Pomelo 框架，并运用 JavaScript 脚本语言进行开发，为服务器的高效稳定运行提供了坚实保障。同时，数据库选用了 MySQL，以确保数据的安全存储和快速检索。

项目职责:

- 负责赛事玩法的功能开发，包括赛事规则制定、赛事流程设计、赛事报名与参赛管理以及赛事结果判定与奖励发放。
- 负责用户相关功能的开发，包括用户信息管理、用户权限设置、用户行为分析等。
- 进行活动模块的开发，涉及活动策划、活动规则设定、活动流程设计以及活动奖励发放等。
- 进行 GM 工具的开发，为游戏管理员提供便捷高效的管理操作功能，如玩家数据查询与修改、游戏参数调整、开启关闭活动、异常情况处理等。

新浪AR斗地主 APP (2017.8--2017.12)

该项目是一款单机闯关类AR版斗地主,客户端为IOS版本,使用Unity3D开发. 项目职责:

- 主导 IOS 客户端的开发工作，运用 Unity3D 进行高效编程，实现游戏的各项功能和交互逻辑。
- 参与游戏的关卡设计与策划，制定合理的闯关规则和难度梯度，提升游戏的趣味性和挑战性。
- 承担游戏中 AR 功能的开发与优化，实现真实场景与虚拟元素的融合，提供沉浸式的游戏体验。

新浪VR APP (2016.8--2017.12)

新浪VR是一款提供全景视频在线播放、全景图片在线浏览的VR内容平台。分为Android、IOS客户端、Web VR播放器和 Node API服务器; 项目职责

- 主导 Android 和 IOS 客户端的开发工作，运用相关技术实现全景视频在线播放和全景图片在线浏览的核心功能。
- 参与 Web VR 播放器的开发，优化播放器的性能和兼容性，保障流畅的用户体验。
- 负责 Node API 服务器的搭建与维护，确保服务器的稳定运行和高效数据处理。
- 对全景内容的加载、渲染和展示进行优化，提升应用的性能和响应速度。