

邓科

基本信息

- 籍贯：湖南
 - 现居地：深圳
 - 学校：南华大学
 - 电话: 18670333743
 - 电子邮件: darklost.me@qq.com
-

个人简介

- 5年团队管理经验
 - 熟悉各个技术岗位开发与流程，包括后端、客户端、前端、web后台
 - 擅长游戏服务器架构搭建，在分布式架构、数据存储、数据库设计、数据分析上有丰富经验
 - 有充足的技术选型经验与快速学习的能力
 - 熟悉运维、CI(持续集成)、CD(持续发布)
 - 熟悉脚本与工具链开发
 - 移动设备重度使用者
 - 专注游戏行业、移动互联网
 - 效率优先，崇尚简化和自动化
 - 具有务实、专业、自信、团队精神
 - 有丰富合作、沟通经验
-

技术栈

- 编程语言：c/c++、lua、php、java、python、golang、javascript、OC等
 - 数据库：mysql、mongodb、redis、clickhouse、ElasticSearch、pgsql等
 - 常用游戏框架：skynet
 - 常用Web框架：laravel gin
 - 常用前端框架：vue
 - 常用微服务框架：go-zero
 - 通讯协议：sprouto、protobuf、json等
 - 脚本：shell、python
 - 等等
-

教育经历

南华大学-计算机科学与技术-本科-（2009-2013）

工作经历

技术负责人(2016年至今)

深圳喵懂科技有限公司-喵懂科技-深圳

1. 负责手游服务端、客户端、管理后台的基础框架搭建
2. 对公司项目开发进行技术评估, 并进行技术选型
3. 带领团队进行手游项目开发
4. 项目文档的编写
5. 运维流程的规范
6. 报警平台的搭建
7. 自动化脚本与持续集成
8. 版本规划与更新

主要项目为卡牌类、棋牌类和休闲类游戏, 社交IM类应用

手游客户端主程 (2014年3月至2015年底)

金环天朗信息技术服务有限公司-蛙蛙游戏-深圳

1. 负责手游客户端的基础框架搭建
2. 对公司项目开发技术进行评估
3. 带领团队进行手游项目开发
4. 项目文档的编写和架构的搭建

主要项目为棋牌和休闲类游戏

工作项目

1. ms-skynet——负责基于skynet的游戏服务器框架设计与搭建

简介:

ms-skynet是一款基于skynet框架搭建的开箱可用分布式集群游戏服务器解决方案

背景:

公司原有一套基于windows平台的c++的分布式游戏服务器方案处于稳定运营状态, 随着公司的发展, 逐渐不匹配业务对开发速度与质量的要求

1. c++对开发人员技术要求略高
2. 项目的快速迭代, BUG也难以避免, 旧框架对业务层的BUG难以抵御, 业务应用层隔离性不够, 容易导致进程crash, 服务宕机
3. 业务的快速扩展, 相关技术人员测试人员的招聘难度也高
4. 前后端分离, 开发速度过慢, 容易出现客户端服务端web前端互相等待的情况, 效率很差

工作内容:

1. 技术预研: 在golang(Leaf等)、java(技术团队现有一套)、javascript(pomelo)、c/c++(现有)、lua(skynet)等之后, 选择了c/c+++lua的skynet来搭建游戏服务器框架

2. 确认通讯协议：使用skynet自带的sprouto,主要问题是解决将sprouto移植嵌入客户端-基于Quick-Cocos2d-x社区版本、cococreator, 与基于xlua的Unity客户端框架
3. 选择数据存储方案：实时数据内存、热数据redis、冷数据mongodb、报表数据mysql、流水数据elasticsearch
4. 搭建服务器架构：
 - center: 中心节点，用于服务注册发现（后续采用etcd替换）
 - usercenter: 统一用户认证，支持http/https 与自定义tcp 通讯方案
 - login: 登陆认证，接入游戏，进行大厅节点分配
 - hall(大厅): 大厅节点，gate-watchdog-agent 模式 支持多大厅节点
 - global: 全局节点，如邮件、管理、配置、支付、商城、聊天、广播等通用全局服务
 - game: 游戏节点，支持多游戏节点 相关游戏逻辑抽象可与客户端通用（基于lua）方便开发人员同时单人进行前后端同时开发，屏蔽底层细节
 - channel: 通道相关节点，支付通道，登陆通道等
5. 协助相关同事上手和开发游戏业务节点，后期培训客户端人员独立进行前后端一体式开发
6. 将通道业务相关业务基础框架搭建后，转交同事接入进行后续开发
7. test 编写逻辑测试(luatest)与服务测试(开启测试服务节点调用)相关的框架，用于后续开发人员测试自身编写代码与业务逻辑
8. 编写相关脚本，服务器编译、安装、启动、热更新、滚服等自动化脚本

总结：

- 通过开发的新的框架，方便了后续业务的开发
- 提高了效率和速度，也降低了对技术人员的要求
- 单个lua虚拟机的bug并不会影响所有用户，良好的隔离性，线上热重载和灵活的服务重启也提高了服务稳定性，方便了运营
- 选择适合团队的技术和方案，低耦合高内聚的实现，能增加团队的产出

2. ms-admin-开发web后台

简介：

ms-admin是一款基于laravel框架搭建用于公司内部和合作渠道使用的web管理数据报表后台

背景：

- 产品需要留存报表，任务管理，游戏管理等功能
- 运营需要数据报表，活动管理，
- 商务需要渠道数据，
- 渠道需要运营报表

工作内容：

1. 搭建基于laravel-adminweb管理后台
2. 开发ms-mapreduce（基于golang实现）从业务元数据（主要是mongodb）获取过滤合并整理数据到elasticsearch中供后台进行实时复杂自定义查询
3. 编写定时脚本生成周期报表数据

总结：

- 通过开发后台功能，方便运营产品等同事运营
- 提供给渠道数据服务，方便其导量

3. ms-client——客户端框架

简介:

ms-client是基于quick-cocos2dx-lua社区搭建用于客户端开发的框架

背景:

- 旧有框架基于C++ 无法进行热更新

工作内容:

1. 接入fairy-guiUI库
2. 编写mvvmUI框架,方便业务逻辑数据界面分离，方便同事间协同工作
3. 接入proto通讯协议
4. 构建基于TCP的网络通讯模块与游戏服务器通讯
5. 接入bugly,编写lua层错误捕获上报模块
6. 搭建房间类游戏开发模块，实现前后端公用游戏逻辑(基于lua)，实现一个开发同事单独开发一个子游戏

总结:

- 通过对底层的封装降低同事的上手难度，加速开发进程
- 通过模块化和清晰的划分，方便美术开发产品合作

4. ms-mapreduce——mongodb同步数据至elasticsearch工具

简介:

基于golang开发通过监听mongodb的oplog同步过滤合并数据至elasticsearch工具

背景:

- 产品运营有数据分析需求，技术没那么多时间写sql,数据库也扛不住大量流水数据的 慢查询

工作内容:

开发监听mongodb的oplog同步过滤合并数据至elasticsearch

总结:

- 使用合适的工具，对产品运营有很大帮助

5. 搭建自动化打包工具

简介:

基于docker构建的客户端自动化打包分发工具

背景:

- 测试有需求，技术工作忙

工作内容:

1. 搭建基于gitea自托管的Git服务程序
2. 通过Jenkin搭建自动化打包上传分发网站
3. 通过nginx搭建内外网分发网站
4. 通过编写脚本发送打包失败邮件给相关人员

总结:

- 将重复的工作自动化，提高工作效率

个人项目

1. iOS超级签分发系统 通过zsign和App Store Connect API 采用golang 开发的超级签分发系统

相关链接

- Blog网站: <http://darklost.me>
- GitHub: <https://github.com/darklost>