

陈华睿

✉ chenhr1130@163.com · ☎ +(86) 152-8989-2071 · 🗯 hi-Ernest ·

教育经历

重庆理工大学, 本科

2016/09 – 2020/06

- 软件工程
- 主修课程：操作系统、计算机网络、数据库系统原理、算法设计与分析、编译原理

工作经历

字节跳动科技有限公司, 北京

2021/04 – 至今

(抖音电商供应链与物流) 后端开发工程师

- 负责抖音电商下供应链与物流的研发。期间参与云仓 inbound 入库链路、支持无忧服务的前置质检、云仓发货快递拦截、商家发货包裹超时预警监控等，提供解决方案赋能商家，提升商家供应链与物流的履约体验。
使用的技术栈:Go/Kitex/Thrift/Gin/Herz/Grom/RocketMQ/Redis/MySQL
- 1. 参与云仓 inbound 链路设计和迭代，支持 ERP 和无 ERP 商家创建、打印补货单、预约入库、绿通预约入库(需审批)、产能占用、前置质检等。孵化云仓 inbound 服务，收拢行业逻辑(绿通预约入库、效期规则、清退校验、质检结果触发商家等)，将云仓行业和库控平台架构代码解耦，明确职责，加速业务迭代。针对多个规则校验，如效期、清退等，采用策略和工厂模式实现，支持后续扩展性。在入库前置质检项目中，需要上传多张货品实物、铭牌图片、说明书 PDF 等资源，沉淀通用手机扫码传图 SDK，支持手机端扫码上传图反显到 PC 端，并且保证其隐私安全，限制扫码做到用后即焚，访问图片链接设置过期时间等，防止外界恶意用作图床。已支持供应链其他域使用，如货主入驻营业执照上传等场景。
- 2. 参与云仓快递拦截设计和实现，作为整体项目 owner，沟通协调下游订单履约中心、物流运配、物流工单各域的开发、联调，保障项目顺利无风险上线。目前云仓拦截单量达到 x 单/天，拦截成功率 x，减少人力 x 小时。考虑查询多条件和业务量增长，使用 MySQL 和 ES 存储数据，多条件联合查询先查询 ES，其他非条件查询从 MySQL 获取拼接返回。通过 Faas 消费 MySQL 的 binlog，拼接数据后发 MQ 流式同步到 ES。
- 3. 参与 QIC 监控系统设计和实现，负责设计抽象的监控模型，接收上游不同数据源的消息，转化为配置的事件作为触发开始/完结监控周期，通过事件找到对应的超时规则，生成对应规则的监控单进行履行监控。监控单需要填充数据信息，需要调用多次 RPC 接口，为了减少多次重复请求，构建内存缓存器请求结果存在 context 上下文中；针对不频繁变更规则和事件配置，采用 Timer 定时从 ByteSQL 获取缓存到内存当中，降低对 DB 频繁的查询操作。后续应用到监控环节和领域，如跨境、云仓行业。

虎扑(上海)文化传播公司, 上海

2020/07 – 2021/01

(产品研发部) 后端开发工程师

- 负责虎扑 APP 中篮球、电竞频道的研发。期间参与拆分颗粒度合适的微服务应用，完成篮球赛程列表、赛事直播间、比分牌等重要功能的 Java 化迁移，以及球队球员、比赛等数据同步，将外部数据源与虎扑系统进行映射和解耦，增强数据信息的容错性。
使用的技术栈:Java/SpringCloud/SpringBoot/SpringMVC/MyBatis/Redis/RocketMQ/XXL- Job/Apollo/Maven
- 1. 参与篮球赛程列表 Java 化，负责赛程数据的转化，以及赛程列表 API 接口设计与实现。针对赛程列表高访问接口，服务注册启动前，需要对赛程数据预热到本地缓存。遇到从 MySQL 批量查询比赛时间过长问题，于是采用 CompletableFuture 和 ThreadPoolExecutor 结合并发异步查询 MySQL 获取 MatchModel，存储在 MatchList 中。为了防止缓存雪崩问题，将 MatchList 分批次节点打散设置随机过期值，存储到 Redis 缓存。
- 2. 参与比赛直播间比分牌的 Java 化，负责比分牌 API 接口的设计与实现。针对比分牌数据访问命中率高问题，将比分数据放在 Redis 缓存并设置过期时间。为了保证比赛中比分牌信息变更的及时性，采用 xxl-job 定时去查询直播间实时数据，再与缓存中比分牌最新的快照版本进行比较，如果有数据变更则添加新快照版本，又考虑之前和现在方案存在不成熟情况，采用之前的 Redis 发布订阅和现在 MQTT 双推送的方式给前端。考虑数据源比分数据经常不稳定容易出错问题，写 Groovy 脚本多数据源比较，不一致则发送钉钉报警，做好风险预警和及时解决数据问题。

技能

- 熟悉 Go 编程，理解面向对象思想，掌握封装、组合和接口的特性
- 熟悉 Java 编程，理解面向对象思想，掌握 Java 封装、继承和多态特性
- 熟悉常用数据结构(Array、List、Stack、Queue、Map、Set、BinTree、BST)，了解 AVL、RBtree、B/B+ 树、跳表

- 熟悉常用的排序算法 (冒泡、插入、选择、归并、快排、堆排、桶、计数)
- 熟悉 Go 并发编程, 协程和通道、waitGroup 使用、加锁控制 (Mutex、RWMutex、Once)
- 了解 Go 的垃圾回收 (三色标记、混合写屏障)、内存分配
- 熟悉 Java 多线程, 线程创建、加锁控制 (Synchronized、ReentrantLock), 了解 CAS
- 了解 Java 虚拟机, 运行时数据区域、GC 回收和收集、类加载机制
- 熟悉 OSI 七层模型和 TCP/IP 四层体系分层结构, 掌握常见的网络协议 (HTTP、TCP、UDP、ARP、ICMP、DNS、DHCP)
- 熟悉 TCP 三次握手和四次挥手, 了解 TCP 流量控制和拥塞控制, 了解 Https 的安全机制的工作原理
- 熟悉数据库事务特性、事务隔离级别, 了解 MVCC、Next-Key Locks、快照读与当前读
- 熟悉 MySQL 索引原理、查询性能优化, 了解存储引擎 (InnoDB、MyISAM)、主从复制
- 熟悉 Redis 数据类型, 了解过期键删除、数据淘汰策略、RDB 和 AOF 持久化机制
- 了解使用 RocketMQ 消息队列、Elasticsearch、XXL-Job 分布式调度框架、Apollo 分布式配置中心

致谢

- 感谢您花时间阅读我的简历, 期待能有机会和您共事