

曹东昱

✉ dongyuchiao@gmail.com · ☎ +(86) 1800-1212-101 · 🗣 cdeusyu · 🌐 deusyu ·

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