

# 何金成 男

目前公司： 北京漫游谷信息技术有限公司

目前职位： Java 游戏服务器开发 工作年限： 2 年以上

## 基本资料

年 龄： 24

户 籍： 四川 绵阳

手 机： 17710122410

邮 箱： 359583129@qq.com

国 籍： 中国

所在地点： 北京

## 自我简介

擅长 Java 后端研发，分布式服务开发

精通 Cocos、了解 Unity、Egret 等游戏前端引擎

热衷于在博客分享经验与技术： <http://hjcenry.github.io>

腾讯 GAD 开发社区特约撰稿人

根据个人经验编写《深度解析 Java 游戏服务器开发》一书

## 专业技能

Java 1.Spring、Hibernate、MyBatis 等主流开源框架

2.Java 多线程、线程安全

3.多线程并发安全及性能优化

4.TCP/UDP 网络编程

5.Netty、Mina 等网络通信框架

6.Google ProtocolBuffer

7.常用 Linux 命令

8.SQL 语句、Mysql 操作

9.MongoDB 的原理与操作

10.Tomcat 与 Nginx 的应用

11.Memcached 缓存机制

12.Redis 操作，主从配置，哨兵集群

13.Maven、Git、SVN、IDEA、Eclipse 等工具

Web 前端 1.html5/JavaScript/css3 等前端技术

2.JQuery/mui 等常用前端框架

3.JavaScript 异步执行机制原理

其他	4.Hbuilder、Webstorm 等 IDE
	5.chrome 等 Web 调试工具
	6.Ajax 运作机制
	1.Cocos2d-x/Cocos2d-js
	2.Android 开发
	3.go 语言
	4.node.js 及其异步执行原理
	5.有良好的编程习惯，熟悉常用设计模式
	6.有较强的解决问题能力及 bug 处理能力
	7.能快速上手学习新技术以解决当前问题

## 工作经历

2015.12-至今	沈阳凯帝拜耳网络科技有限公司（北京）
公司描述：	14 年成立，最初以单机为主的游戏公司，最初成功的作品有《见缝插针》《1223》《海底大营救》等游戏，后转网游开发，有《英雄守卫战》《皇家守卫战》《王者守卫战》《国战三国志》等游戏。
公司性质：	私营·民营企业
公司规模：	1-49 人
公司行业：	网络游戏
Java 服务器主程	
2015.12-至今	
工作地点：	北京
所在部：	研发部
工作职责：	主要负责《英雄守卫战》、《皇家守卫战》、《王者守卫战》、《国战三国志》等游戏的服务端架构、研发与运维工作
2014.11-至今	北京漫游谷信息技术有限公司
公司描述：	北京游戏谷，由页游《七雄争霸》起家的游戏公司，现在同时发展页游和手游
公司性质：	私营·民营企业
公司规模：	500-999 人
公司行业：	网络游戏
Java 游戏服务器开发	
2014.11-至今	
工作地点：	北京
所在部门：	七雄无双
工作职责：	负责游戏的服务器端开发工作
工作业绩：	按时完成工作任务，保质保量的完成工作任务
2014.07-2014.11	摩卡软件

公司描述： 属于华胜天成子公司，主要提供 it 解决方案，同时也在向互联网公司转型，我所在的部门就属于转型部门

公司性质： 私营 • 民营企业

公司规模： 500-999 人

公司行业： 互联网/移动互联网/电子商务

## Java 软件工程师

2014.07-2014.11

工作地点： 北京

所在部门： 新媒体业务部

工作职责： 新媒体业务开发工作

工作业绩 实习阶段努力学习钻研技术，参与中国移动客服管理系统开发，并在技术前辈指导下共同完成项目《天津广电微网站》，目前项目已进入生产环境投入使用，关注天津广电微信号可以进入网站

## 教育经历

东北石油大学（ 2011.09 - 2015.06 ）

专业名称： 软件工程                      学历： 本科 （一本）                      是否统招： 是

## 项目经历

### 七雄无双

2014.11-至今

项目职务： Java 游戏服务器开发

项目描述： 3D 手游，以战国七雄为背景的 RPG 手游，包含 PVP、PVE、MMO、各种养成系统等众多玩法，，8.25 进行了第一轮封测，10.27 进行了第二轮封测，之后在应用宝进行了封测

使用 Mina 进行网络层通信

使用 Hibernate 做数据持久化框架

使用 Redis 进行部分游戏数据持久化

使用 Memcache 进行游戏数据

采用 Mysql 进行数据存储

使用 Google 的 Protobuffer 与客户端（unity）进行数据交互

使用 JSON 与运营 GM 管理平台交互数据

使用 Ant 进行项目管理

使用 SVN 管理代码

项目职责： 负责开发活动、CDKey、签到、首冲、排行榜、好友、黑名单、符文、技能养成等模块

负责给运营提供进行游戏管理的 GM 接口

### 英雄守卫战

2015.12-至今

项目职务： 服务端主程

项目描述： 创意魔兽塔防类游戏，以魔兽为题材，包含 PVE，卡牌养成，装备养成，技能养成，天赋养成等玩法。游戏以单机玩法为主，服务器只提供客户端登录的 UID 分配、游戏数据存档与读档、支付验证等功能。

使用 Netty 实现 HTTP 服务器

使用 Hibernate 做数据持久化框架

使用 Memcache 进行游戏数据缓存及数据库结果集缓存

使用 Mysql 进行数据存储

使用 JSON 数据与客户端（Cocos-lua）交互

使用 Nginx 进行请求转发及负载均衡

使用 Maven 进行项目管理

使用 SVN 管理代码

接入各大联运平台的登录支付 SDK

使用 Spring 集成框架

后台管理系统使用 SpringMVC 进行 MVC 分层

项目职责： 负责服务端架构设计与搭建

负责服务端的研发

负责后台管理系统研发

负责服务端的部署与运维

## 国战三国志

2015.12-至今

项目职务： 服务端主程

项目描述： 三国题材 SLG 手游，游戏以三国为背景，包含 PVE，卡牌养成，装备养成，技能养成，竞技场，国战等玩法。游戏主要以异步玩法为主，玩家通过一系列养成系统提升自身战力与其他玩家对抗

使用 Netty 进行网络层通信

使用 Hibernate 做数据持久化框架

使用 Redis 进行部分游戏数据持久化

使用 Memcache 进行游戏数据缓存及数据库结果集缓存

使用 Mysql 进行数据存储

使用 JSON 数据与客户端（Cocos-lua）交互

使用 Nginx 进行请求转发及负载均衡

使用 Maven 进行项目管理

使用 SVN 管理代码

接入各大联运平台的登录支付 SDK

使用 Spring 集成框架

后台管理系统使用 SpringMVC 进行 MVC 分层

项目职责： 负责服务端架构设计与搭建

负责服务端的研发

负责后台管理系统研发及数据统计展示

负责服务端的部署与运维

## 天津广电微网站

2014.09-2014.11

项目职务: **Java** 后台开发

项目描述: 为天津广电微信公众号的用户提供服务的微网站, 包含论坛、电商等模块, 并利用微信接口提供其他功能, 目前已于天津广电微信公众号投入使用

使用 **Spring** 集成框架

使用 **SpringMVC** 进行 **MVC** 分层

使用 **MyBatis** 进行数据持久化

采用 **Mysql** 进行数据存储

搭建 **Memcache** 和 **Redis** 进行数据缓存

使用 **Maven** 管理项目

微信端页面使用 **Freemarker** 模板引擎

使用 **JSON/XML** 与前端进行数据交互

使用 **SVN** 管理代码

使用微信高级接口

项目职责: 负责与前端界面的数据交互

负责微网站后台开发工作

---

## 附加信息

英语六级 (468 分)