# 简历

姓名：褚智勇 年龄：34 学历：本科

手机：15617721173 QQ：690038817 邮箱：[hataksumo@163.com](mailto:hataksumo@163.com)

家庭住址：工人路90号西华庭 婚姻状况：已婚

# 教育经历与学生时代成就

**学历：**本科，2014年毕业于大连东软信息学院，计算机科学与技术系

**语言**： 英语CET6 日语N2 **软考：**中级软件工程师

**算法**：ACM国际大学生程序设计竞赛（一种算法竞赛）辽宁省1等奖，东北四省2等奖

# 自我概述

我基本功扎实，算法、系统设计能力较强，擅长处理复杂问题，设计并实现高效稳定的系统。经历过cocos2dx时代，有修改引擎源码的经验，源码阅读能力和问题解决能力强。从游戏研发到服务端应用开发，有多年实际项目开发经验，能抓住项目的主要矛盾，能提升项目成功率。做过数值策划和产品，擅长需求的理解与沟通；对产品有洞见，能结合市场和用户体验提出相对专业的参考。经历过私企996的极端工作环境，执行能力强。郑州市区本地人，能在郑州长期发展。

# 技能

## SpringBoot：

熟练使用SpringBoot相关生态，熟悉主流中间件的使用，能够独立搭建开发框架。

熟悉AOP技术，对其机制有一定研究。基于AOP，独立编写鉴权与分库模块。

## 数据库和ORM：

熟练使用mysql，有sql调优经验。能够根据业务需求独立设计表、做索引合理优化。熟悉mybatis，mybatis-plus，并可以做深入二次开发，应用于数据域鉴权、多数据源、单体多数据源事务等。 熟悉sharding-sphere分库分表，熟悉主从搭建，熟悉Flink。

## 微服务与中间件：

熟悉openresty（nginx + lua），并能在其上做一些定制开发，如健康检测，鉴权，辅助分服。

熟悉redis，合理使用缓存和redis锁。

熟悉nacos，spring-cloud-gateway等常用微服务技术。熟悉minio， elsearch，kafka等常用中间件。kkview（文件预览），积木报表（报表系统）等其他中间件。

## 运维部署：

Jenkins（scripted pipline） +harbor的容器化自动化部署，便于规范提效。

搭建nexus的maven私库。

## 游戏研发时代：

winform（c#）开发，cocos2dx（c++）开发，unity(c#+lua)开发，Excel导表工具开发（数值策划、游戏数据设计与运营数据统计）

## 开发语言：

C++，Java，C#，lua

## 杂活：

## python-pandas，Excel计算表，Axure，设计文档编写能力（策划案）

# 个人博客

<https://blog.csdn.net/hataksumo>  
该博客中有很多我写的技术总结，是了解我的更佳途径。

# 工作经历

* 2022年11月~2024年3月
* **公司：**云丝数据
* **任职：**Java后端 **薪资：**10K
* **项目简介绍：**

该公司主要做是面向零售的批发商端的SaaS管理系统。该公司软件有两个主项目，一个是JDK1.6开发的老项目，一个是JDK1.8开发的新项目。公司逐步把老项目的功能移到新项目去。同时，在我主导下，还有个专门做报表查询的SpringBoot3的项目。

**承担职责和主要工作：**

* 业务开发

商品价格系统：大的模块，我主要负责价格系统的开发和维护。一个商品有多套价格，根据门店所在区域，活动时间设定价格规则（用哪套价格）。并维护好新老网页端和手机端的相应接口。

用户数据迁移：用户定义表，订单表导出Excel，导入系统。

杂项报表：诸如销售单报表，库存上报报表等。

杂项功能：诸如短信验证，商品智能搜图等。

* 项目优化

根据现状和需求，做项目代码的重构和优化。

代码优化：制定新的代码规范。把原先默认的配置显式配置出来。升级过老的版本依赖。

鉴权模块的：开发数据域鉴权功能，通过在mapper加上相应注解，支持片区和库存的查询权限。登录从老式的cookie，逐步升级到jwt登录。

缓存优化：在适当的地方，添加缓存。定义表和报表查询的前10页。

数据库优化：排查慢sql，优化索引

运维：从jar包部署，升级到jenkins+docker部署。引入openresty，实现健康检测，优雅下线。引入logback，优化日志。一些线上BUG的紧急排错

* 智能客服

引入GPT，做智能客服。向GPT暴露接口，用户通过自然语言描述，GPT自动给用户输出报表。便于新用户熟悉系统。

主要工作量：开发适配gpt的新接口，处理逐字返回的效果，token优化（使用向量数据库先筛选一下接口），与前端配合。

* 报表系统

通过在controller和entity上添加注解，使前端返回值自动加上各变量的描述，对应表头。并且用户可以隐藏一些表头，调整一些报表列的展示顺序。

同时，在该套注解下，支持Excel导出（不必再编写额外逻辑，支持复合表头，奇偶行变色等）。

该报表系统，运行在SpringBoot3的最新服务下。所有核心代码，个人负责迁移重构。

* 打印

编写c#客户端，支持报表单据远程打印。

* 2020年3月~2022年8月

**公司：**中讯院

**任职：**Java开发 **薪资：**8.5K

**参与项目：**

* IOT系统开发

*2020年4月 ~ 2020年12月*

项目概述：在平台上设计设备的接口规则，与设备联动和告警等规则。设备发送JSON数据到平台，根据平台设定的规则，触发事件，事件包括向其他设备发送消息、系统告警并告知相关用户、发送特定消息到其他平台。

担任职责：

1. 设计整个系统的业务逻辑与页面UE。
2. 与另一位熟悉netty的同事负责服务端开发，内容如下：
3. Web服务器：用户系统、部门系统、鉴权、项目设计系统（产品、规则、告警、消息转发）
4. 规则服务器：启服缓存设备的设定，缓存设备的信息。使用kafka接受同事netty服务器传来的消息，根据设定触发响应事件。
5. 告警服务器：接受规则服务器发来的消息，触发响应的告警。
6. 消息转发服务器：接受规则服务器发来的消息，根据设定的EL表达式模板，向其他服务发送消息。

* 哑资源系统开发

*2020年12月 ~ 2021年4月*

项目概述：地市接口人通过上传基站、光缆等信息到平台，与平台物联。监控各光缆的光衰率，统计各地的光缆情况。

承担职责：

1、编写光缆信息的处理逻辑，编写光衰超标的站内告警系统

2、提出通过网页编辑光缆基站信息是伪需求，设计Excel格式，紧急编写Excel导出Json工具，让地市通过Excel批量上传光缆和基站信息。

* 政企共建共享

*2021年4月 ~ 2021年7月*

项目概述：人力外包性项目，与北京公司合作开发。项目做的功能是，从第三方平台拉取联通故障单数据，并通知相关人员故障单的处理情况（站内、短信、邮件通知）。

* 共建共享

*2021年7月 ~ 2021年9月底*

项目概述：每年各地市通过Excel上传当前和未来4年的5G建设规划，解析入库进行统计，供联通和电信的领导查看，审批当年的规划。

承担职责：

1、编写复杂表头的Excel解析工具，通过注解配置表头层级，自动解析Excel数据入库。把解析入库过程变成更单纯的体力活。

2、编写Excel表各sheet对应的dto、po和数据库表创建。

* 供应商管理系统

*2022年10月 ~ 2022年4月*

项目概述：

一个项目，从立项到项目完结，有一系列标准流程。每个流程节点会被创建，通过，驳回再提交。节点是树状结构。系统中有管理方和供应商两种主要角色。每个节点也会上传相应文件，页面需要支持pdf、word预览。

技术突破：

文件预览、pdf技术参数自动解析、Excel解析框架

* 报表系统研究

*2022年4月 ~ 2022年8月*

担任职责：

1、调研报表系统，选择积木报表，二次开发积木报表

2、编写公司代码框架，上传maven私库

3、使用python的tornado，结合Java的管理系统，制作公司自己的报表系统，并使用之前开发的代码框架

# 工作经历-游戏阶段

* 2013年8月~2014年6月

**公司**：南京光辉互动（实习）

**任职**：c++客户端程序 **薪资：**3K

**参与项目**：银河战舰

**主要成就**：

* 使用cocos2dx编写一款2D打飞机游戏的战斗和关卡部分功能
* 研究shader，实现怪物受击特效和战机技能特效
* 研究cocos2dx下的粒子系统

**个人成长：**

* 熟悉cocos2dx（c++）
* 熟悉git等实际工作环境的工具
* 学习了些OpenGL，着色器相关知识
* 2014年7月~2016年1月

**公司**：网成科技

**任职**：全栈逻辑程序 **薪资：**6.5~8K

**参与项目**：诸神寂(U3D卡牌，类似酷酷爱魔兽)

**主要成就**：

* 前端使用unity+lua编写了一些模块，如抽卡，游戏商店，背包，寻路，武将跟随。
* 后端使用openresty（nginx+lua）做逻辑编写
* 接入protobuf，利用lua原表功能，实现前后端RPC通信。前端调用C2S.fun1(aa,bb),则会把该行为封装成消息，发送到后端，解析后自动调用后端Handler下的fun1方法。

**个人成长：**

* 熟悉cocos2dx（c++）
* 熟悉服务端游戏开发流程，熟悉ulua，熟悉openresty.
* 熟悉unity的ugui部分，熟悉
* 2016年1月~2017年6月

**公司：**第九城市 **薪资：**10K

**任职：**数值策划

**参与项目：**红龙传说（3D-ARPG）

**主要成就：**

* 学习总分流的数值框架搭建的方法。
* 调整翅膀相关的产出投放，取得优异成绩，受到主策表扬。
* 调节关卡难度，使前期感受更顺畅，坑放的更平滑，不影响付费的情况下提升了留存。
* 配合运营配置礼包，优化付费感受。
* 编写一些副本的脚本。

**个人成长：**

* 完整参与一款游戏的数值制作
* 增强对ARPG游戏的体验与认识

**了解玩家各时间点的目标与需求**。通过参与自家项目的数值规划，以及与玩家一起玩自家游戏，对玩家前中后期的目标与需求有了更深刻的认识。

**了解各类型系统玩家的喜好与影响**。通过观察玩家行为与了解运营那里发来的反馈，了解了ARPG游戏中，哪些系统更受玩家欢迎，哪些系统玩家十分反感，哪些设定有效的促进了玩家的付费，哪些设定会引起玩家流失，哪些设定会让玩家更热爱这款游戏。

* 2017年6月~2019年12月

**公司：**蓝鲸时代

**任职：**经济数值 **薪资：**12~18K

**参与项目：**妖神记，镇魂街-武神躯

**主要成就：**

* 完整制作卡牌项目的各系统产销以及属性投放（战斗相关另一个数值在做）
* 7日活动等商业化活动的设计。
* 制作导表工具，关卡战斗验证工具，经济数值验证工具。

**个人成长：**

* 验证自己在上家公司所学到的理论知识，用以产推销的方式制作各系统的数值。
* 在高压力环境下，熟练数值制作。