# 简历

姓名：褚智勇 年龄：31 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 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 **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。

我的职业长期目标是做一名程序员鼓励师^\_^，挖掘团队成员潜力，使大家开心工作，人尽其才，并把力量使到刀刃上。对上，把握产品方向，统筹项目进度，把公司的蛋糕做大。

目前希望加入一个务实的公司，能获得一个Java高级开发的职位，加入一个有一定规模的团队（5人以上）。在项目中解决复杂问题，编写核心业务，编写文档，与产品、同事沟通协调。在团队中熟悉业务，积累人脉，证明自己的能力。

# 技能

## SpringBoot：

熟练使用SpringBoot，熟悉SpringBoot的常规操作，如配置类、AOP、注解开发、逻辑编写等。熟悉maven，熟练搭建多模块多服务项目。熟悉Spring下异步编程的接口。

## 数据库和ORM：

熟练使用mysql和postgresql，熟练使用mybatis-plus和JPA两种操作框架。对象数据库在项目中用过redis和mongo-db，redis使用自己封装的Util，mongodb使用JPA操作。

## 微服务与中间件：

熟悉kafka的使用。熟悉nacos，minio的搭建与使用。熟悉spring-cloud-gateway，nginx，openresty。

## 业务逻辑与第三方库：

fastjson，poi。规则引擎、鉴权、文件上传下载、复杂表头的Excel解析、网关异步调用等。

## 运维部署（学习中）：

jenkins+rancher+k8s的容器化部署，便于规范提效

## 游戏研发时代：

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

# 工作经历

* 2020年3月~2021年10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 ~ 2022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

*2020年4月 ~ 2022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

*2020年7月 ~ 2022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。

# 工作经历-游戏阶段

* 2014年5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**：天天斗三国（类COC游戏），诸神寂(U3D卡牌，类似酷酷爱魔兽)

**主要成就**：

* 使用cocos2dx编写城建模块(COC项目)
* 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。

**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
* 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。

=======================================过渡阶段==========================================

中间尝试回郑州做一个游戏开发的工作，真的一言难尽。感觉郑州不适合发展游戏行业，这边老板普遍想着换皮赚快钱，这就没有了经济学意义的比较优势。椰岛游戏这样的公司才适合在2线城市发展，利用生活成本低做细分市场。

=========================================end=============================================

* 2017年10月~2018年8月

**公司：**青果灵动

**任职：**数值策划 **薪资：**15K

**参与项目：**狂暴之翼2

**主要成就：**这一年项目废废立立，以学习讨论为主。

**个人成长：**

* 向全国1流团队学习数值游戏商业化制作思路。
* 在公司课堂学习精益创业的产品经理思维。
* 加深了对MMO类别手游的认识。
* 分析拆解体验了一些游戏，制作了一些养成系统，提升了系统策划的能力。
* 熟悉狂暴之翼的一些数值和系统设计思路；数值制作上，摒弃总分的拍脑袋模式，形成从体验出发，以产推销的数值方法论。
* 2018年9月~2019年12月

**公司：**蓝鲸时代

**任职：**经济数值 **薪资：**20K

**参与项目：**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。
* 在更大的项目中验证我的导表工具。

**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。