

# 简历 - 乔怡轩（互联网 - 技术 / golang开发）

手机：18600958505（微信同号） Email：18600958505@163.com

## 关于

---

### 基本信息

- 基本信息：乔怡轩 / 男 / 1989
- 毕业院校：北京建筑大学 / 本科
- 工作经验：10年，IT / 互联网 / 游戏，一线技术研发
- 期望职位：**golang**高级工程师，初级架构师（方向）
- 期望薪资：税前月薪30k及以上（特别喜欢的公司例外）
- 期望城市：北京

### 技能清单

- 掌握常见数据结构与算法，并有一定的实际应用经验。
- 掌握常用网络协议（http、tls、tcp、ip）相关原理，有一定的服务器网络性能优化与常见网络故障排查能力。
- 熟练掌握go、php、shell、js，熟悉lua、python。
- 熟练掌握nginx、mysql、redis、docker，熟悉tidb、postgre、mongo、mq、k8s。
- 熟悉bootstrap、layui、react、uniapp，也可以徒手不用框架裸写前端页面。
- 掌握linux下常用命令，曾开发过基于脚本语言、docker、k8s的小型ci工具。
- 对高并发问题有较丰富的处理经验，在存储优化、大数据处理方面有分治意识。

### 综合情况

- 5年网络游戏后端开发以及大型游戏平台开发出身，之后转战互联网，参与/负责过互联网考勤saas系统及智能硬件数据流上下游相关系统开发、中大型tob/toc电商项目、美团系oto平台大数据产品项目、专业医疗领域营销推广saas平台等。
- 各种规模的公司都有过工作经历，了解创业公司、中型公司及大厂中项目开发mvp及工作方法论。多次参与创业项目（签署过股权待持协议）。清楚成熟公司的工作合作方式，也适应创业公司的节奏和状态，比较容易接受各种风格的团队。
- 多个做为后端负责人的全生命周期项目经验，对项目管理、架构设计及团队人员建

设有自己的想法。做事考虑比较细致。能够跟着技术时代的版本走，双子座猎奇心重，自驱力强，勇于跳出舒适圈。每年会自费参加如gopher china等有价值的技术峰会、知名企业技术沙龙等，了解前沿技术在国内的发展情况，以便认识到自己以及team的欠缺。

## 工作经历

### 康斯泰克国际商务咨询有限公司（100人以下）数字营销部（2020.05-至今） | 后端组组长

#### 内容发布平台

##### 项目介绍

- 该项目为saas模式的用于承载各大外资药企客户的基于公众号、小程序的医学内容发布、推广平台。集：医生教育、互动游戏、直播、论坛、商城、医学工具等于一体。目前接入客户项目有科兴、拜耳、雀巢、默沙东、惠氏等多家国内外知名药企。
- 该项目后端分为用户中心和业务系统两部分。业务系统使用golang+php开发，根据业务模式划分为基础服务层和功能模块层，功能模块层各功能组件化设计，可插拔、0耦合（方便做产品分类包装售卖），但是依赖于基础服务层的service（基础服务层对外不可见）。多租户数据物理隔离（方便某些客户有独立部署的需求），租户配置按域名识别并动态加载。用户中心由java团队开发维护，承载多租户多渠道用户聚合，多渠道接口及sdk功能实现，用户及渠道层面的统计相关。

##### 个人工作

- 负责业务系统整体架构设计，基于公司情况做用户中心的定义和拆分解耦设计，核心功能模块开发，需求对接及把控，驱动公司其他部门由传统项目模式向基于平台产品模式的观念转变。

##### 工作成果

- 设计的多租户系统在业务架构上保证了无限横向扩展的可能，无需操心租户不断增加带来的系统瓶颈，多租户水平扩展、物理隔离的设计也方便account团队做项目成本核算。之前公司类似项目由java团队以类似外包项目形式开发，重复大量的工作导致工期长，技术团队产出无法满足公司业务增长需要，该saas系统的上线目前大大加快了项目从签约到上线交付的时间，甚至可以做到产品化进行服务售卖，交付时间做到单日级别。
- 使用go语言开发的高性能im服务，承载了所有租户的即时通讯、推送服务，单机承载科兴千人线下发布会的互动游戏环节及调研问卷推送环节未出现明显卡顿及任何bug，tcp监控无异常。

## 北京美住美宿科技有限公司（1000人以上）收益管理部（2019.03-2020.02） | 高级工程师

### 数据中台

#### 项目介绍

- 该项目为部门的工作目标，旨在把所有数据类产品、服务整合为一个大中台体系。其中包括一些基础服务如数据抓取，人酒信息同步系统、统一认证、工单流转、自研BI系统、RMS多端以及数仓的搭建，最终目标为把数据资源在各个服务之间全部打通。形成健全的数据生产、加工、到输出、消费的大中台系统。项目各系统主要开发语言为golang。

#### 个人工作

- 参与部门整体技术架构方向设计，基础设施搭建，基础服务开发，数仓升级数据迁移，数据产品后端任务及api开发。数据产品上游环节问题梳理协调（爬虫、分析师、etl任务）等。

#### 工作成果

- gitlab、基础组件库的搭建部署以及前期自创的ci、cd工具得到了技术团队一致的认可，避免了项目初期由于基础设施不足而对开发人员工作效率的影响。
- 自创auth服务的设计得到团队的一致认可并一直沿用到公司各个产品至今。
- 独立设计完成的具有开源水准的工单流转服务承载了公司所有流式任务、权限下钻相关的系统功能。

## 北京醋溜科技有限公司（500-1000人）共享事业部（2018.03 – 2019.02） | 高级工程师

### 楚楚推

#### 项目介绍

- 该项目为推广分销系统，类似淘宝淘客，是公司核心业务，我所在的团队主要负责to B端相关业务。

#### 个人工作

- 负责推广，用户余额、提现，服务商接入，任务相关的代码优化、业务收拢、功能块重构推进；错误日志分析处理，服务器网络问题排查；新技术调研、培训。

#### 工作成果

- 初期工作主要以修复系统各处bug为主，历时4个月，将每日错误日志文件大小缩减大概80%，提升了系统的稳定性，大幅降低了客服、产品面对的前端压力，降低了coder每天花在debug上的时间精力，间接提高了团队的产出效率。
- 因接触docker较早，负责团队内容容器相关培训，推动了公司容器化部署改进，经过和运维部门的沟通和安排，部分业务开始使用docker部署和管理，带动了后期各部门开始微服务方向探索改造。

## 北京奇游互动网络科技有限公司（100人以下）研发组（2014.07-2018.02）

### 劳勤云考勤（2017.01-2018.02） | 后端负责人

#### 项目介绍

- 该项目是一个智能云考勤系统。涉及功能有：员工档案、排班、假期、申请、审批、考勤计算等。附属有员工手机c端，管理系统b端，以及自研智能考勤机硬件，同时对接了汉王、中兴考勤设备。
- 该项目后端语言php、go，框架为针对项目改进过的yii2.0，对各端以http协议提供api服务。该项目因考虑日后极有可能私人订制、独立部署，故而以传统软件的思想设计存储方案，保证了用户数据的高可移植性，实现可定制化。采用前端缓存->golang网关服务接收设备数据写入队列->队列消费到后端业务层入库来解决早晚高峰并发。采用双向ssl做防欺诈。
- 该项目：
  - 部分功能计算逻辑异常复杂。
  - 该项目既属于互联网项目、又存在传统it软件的特性，功能设计需重点考虑业务变化带来的重构风险。
  - 存在固定时间段峰值流量高并发场景。

#### 个人工作

- 作为后端项目负责人，负责后端项目架构设计，各核心业务模块开发，偶尔维护一下前端基于react的h5项目。

#### 工作成果

- 项目选型及架构设计合理，没有对业务发展造成影响。
- 全生命周期基本做到了按时交付上线，系统扩展性强，业务适应性好，golang网关抗量设计的提出也得到了其他后端同学的一致认可。

### 多款手游项目（2014.07-2016.12） | 游戏后端开发

#### 项目介绍

- 武侠类、微三国系列、战争类slg手游

## 个人工作

- 负责了多款游戏的核心功能开发，上线部署维护，海外渠道对接工作。公司微信公众号业务功能相关的开发。通用多渠道接入SDK开发。

## 工作成果

- 负责开发的通用渠道SDK，大大缩短了后续其他游戏项目的上线时间。
- 所负责的游戏功能上线后基本没有出现过严重bug。
- 到此为止共4年的游戏开发经验让我在coding方面的成长直接跃生了一个大层次，为后续可以独立设计、负责项目打下了基础。

## 新浪技术（中国）有限公司（10000人以上）游戏事业部（2013.04-2014.06） | web开发

### 新浪玩玩、新浪超级体育

#### 项目介绍

- 新浪玩玩平台为新浪游戏事业部主要网页游戏运营平台，超级体育为新浪体育附属体育类页游平台，为整个新浪游戏用户提供上百款代理/独代体育类优质网页游戏。

#### 工作内容

- 负责新浪超级体育游戏平台（新浪体育旗下）推广系统、广告投放系统的推广页的前后端需求开发、优化，推广页浏览器适配、引流逻辑优化。网盟工会系统开发维护等工作。

#### 工作成果

- 通过优化改进验证码，每日非法注册量从十万级降低到万级。
- 开发网盟工会系统，降低运营部门对外账务核算的人力成本支出。

## 北京新娱兄弟网络科技有限公司（100-500人）研发中心（2011.7-2013.03） | 游戏后端开发

### 大明浮生记

#### 项目介绍

- 该游戏项目前端用js（后期前端用flashAS3重构），后端用php开发的恶趣味搞怪类

成长型休闲网页游戏。该游戏当年在台湾大火。之后国内大火的《捕鱼达人》也由该团队开发。

## 工作内容

- 负责公司页游产品的后端运营活动、主分支功能开发及bug修复等。

## 工作成果

- 作为初入职场的初级程序员面对高度封装、抽象、复杂的游戏逻辑代码，从一时间无从下手到慢慢的融会贯通，可以自己独立写一些简单的功能，这期间的个人成长是巨大且迅速的，感谢公司给刚毕业的我这么好的工作机会，跟着博士学历的老大受益匪浅。
- 在产品层面提出过很有创意的想法，被项目经理高度采纳。

## 其他

---

### 技术文章

- [原创：kmp算法核心精髓的一些简化实现](#)
- [golang基础组件库的实现：基于docker的gitlab配置](#)

### 演讲和讲义

- 2018年10月电商公司50人左右的关于容器内部分享（ppt找不到了T\_T）
- [基于公司级别的工单流转系统的设计分享（思维导图）](#)

### 开源软件

- 苦逼加班狗一枚，没时间研究造轮子的事，所以没有参与过什么牛逼plus的开源项目。有各别小型轮子类项目确实具备作为开源软件发布的条件，但鉴于都是基于公司业务需求开发，严格来说代码隶属于公司，未经公司允许不能在个人github上公开（起码的职业素养）。