

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以上（特别喜欢的公司例外）
- 期望城市：北京（北部区域为宜）

技能清单

- 熟悉常用数据编码原理
- 掌握常用数据结构与算法，并有多年的实战应用经验
- 掌握常用网络协议（http、tls、tcp、ip）相关原理，有一定的网络性能优化与常见网络故障排查能力。
- 语言：熟练掌握php、go、shell、js，熟悉lua、python。
- 开源软件：熟练掌握nginx、mysql、redis、docker，熟悉tidb、postgre、mongo、mq、k8s。
- 前端：熟悉react、bootstrap、layui、uniapp。
- 熟悉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区分治的思想意识。

综合情况

2012年初起开始了为期6年的网络游戏及运营平台的后端研发，之后转战互联网领域参与/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类saas项目等。

各种规模的公司都有过工作经历，了解创业公司、中（小）型公司、大厂中项目开发mvp及工作方法论。几次参与创业项目（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。做事考虑较周到，比较细致。能够跟着技术时代的版本走，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，了解前沿技术的国内发展情况，以便认识到自己以及team的欠缺。

工作经历

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，内部组件库的开发，数仓升级数据迁移，数据产品后端开发。数据产品上游环节问题梳理协调（分析师、爬虫、etl任务）等。

工作成果

作为第一个入职的后端开发，第一周就上线了部门第一款tob的数据产品。之后从基础设施、服务的开发（如自研auth服务），再到基于pg与tidb混合搭建的新数仓的各款数据产品上线，保证了所负责的项目按时保质交付上线。基于k8s微服务架构下的数据中台体系到年底时初现雏形。

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，类似淘宝淘客模式，以推广分佣的模式来获取更大的订单来源，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

数据存储优化，日志分析，探索提高系统吞吐量的优化方案。代码优化、业务收拢、功能块重构推进。推广相关，用户余额、提现相关，服务商接入相关，用户任务相关。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，每日错误日志文件大小缩减大概80%。直接大幅降低了客服、产品面对的压力，降低了技术人员每天花在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。有员工档案管理，工作计划安排，考勤计算，年假管理，日常考勤申请、审批等模块。用户终端有员工app和自研智能考勤机，同时对接了汉王、中兴考勤设备。软件层面提供定制化、独立部署服务。
- 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。
- 该项目重难点：1.部分功能计算逻辑异常复杂。2.该项目既属于互联网项目、又存在传统it软件的特性，整体架构需重点考虑业务变化带来的重构风险。3.存在固定时间峰值流量场景。

个人工作

后端项目方案选型，代码基础建设、数据库设计、各核心业务模块coding，偶尔维护一下前端基于react的h5项目。

工作成果

项目全生命周期都做到了按时交付上线，没有出现重大技术失误，系统扩展性强，业务适应性比较好。

多款手游项目（2014.07-2016.12）

后端开发

项目介绍

武侠类、微三国系列、战争类slg手游

工作内容

1、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。2、公司微信公众号业务功能相关的开发3、开发了通用多渠道接入SDK。

工作成果

成功开发上线2款手游，开发的通用渠道SDK的上线大大缩短了后续其他游戏项目的上线时间。负责维护一款2011年开发的页游运维相关事项至今（2021年底），该游戏依然在稳定运行并盈利。

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

前后端开发

新浪玩玩、超级体育平台

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

1、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。2、网盟工会系统开发维护等工作3、用户积分相关业务

工作成果

- 1、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。
- 2、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功能开发、bug修复等。

工作成果

负责的功能上线后没有出现过严重bug。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
- [基于公司级别的工单流转系统的设计分享（思维导图）](#)