

邓依伦

联系方式: 13631902746 | 邮件: lanendicgr@gmail.com

| Github: <https://github.com/lanendicgr2002>

游戏测试工程师

项目经历

SaaS短链接系统

项目描述

负责开发和维护一个高性能的短链接管理平台, 为企业和个人用户提供高效、安全和可靠的链接转换及管理服务。系统支持高并发访问, 具备完善的监控分析功能, 帮助用户优化链接管理和营销效果。

技术架构

SpringBoot、SpringCloud Alibaba、RocketMQ、ShardingSphere、Redis、MySQL、Sentinel

主要工作

- 使用布隆过滤器优化短链接查重逻辑, 显著提升判断效率, 相比传统分布式锁+数据库查询方案性能提升超过50%
- 设计并实现基于双重检查锁的缓存更新机制, 有效减少缓存失效场景下的数据库访问压力
- 使用Redisson分布式读写锁确保高并发下数据一致性, 通过Redis实现消息幂等性处理
- 基于ShardingSphere实现数据分片, 并设计路由表支持短链接分页查询功能
- 集成Sentinel实现接口级别限流和降级, 保障系统的稳定性和可用性

AI原神自动化测试系统

项目描述

开发了一个基于计算机视觉和AI的原神游戏自动化测试系统。通过实时图像识别和智能决策, 实现了游戏功能的自动化测试, 包括战斗系统、钓鱼系统等核心玩法的测试。系统具备高准确率和稳定性, 为游戏质量保障提供了有力支持。

技术架构

Python、YOLOv8、PyAutoGUI、OpenCV、PyTorch

主要工作

- 使用YOLOv8模型进行游戏界面元素识别, 实现精确的状态检测和异常监控
- 开发自动化测试框架, 支持战斗、钓鱼等多个游戏系统的自动化测试
- 设计并实现测试报告系统, 自动记录和分析测试数据, 生成详细测试报告
- 实现智能化的异常检测和处理机制, 提高测试稳定性

游戏自动弹琴

项目描述

开发了一个基于计算机视觉和http协议的自动弹琴系统, 通过读取mid音乐文件, 来计算点击时间等, 和识别游戏界面中的音符位置, 自动点击音符, 实现自动弹琴。

技术架构

Python、OpenCV、Flask、Airscrip

主要工作

- 使用PyAutoGUI实现游戏界面自动化操作，模拟真实用户点击音符
- 开发音符识别模块，通过OpenCV实时捕获游戏界面，识别音符位置
- 实现自动弹琴功能，通过计算MIDI文件中的音符和点击时间，自动执行点击操作

游戏自动刷怪

项目描述

开发了一个基于计算机视觉和yolov8模型的游戏自动刷怪系统，通过识别游戏界面中的怪物位置，自动点击怪物，实现自动刷怪。

技术架构

Python、YOLOv8、OpenCV, Aircscript

主要工作

- 使用YOLOv8模型进行游戏界面元素识别，实现精确的状态检测和异常监控
- 检测不同的怪物，使用不同的策略进行刷怪
- 使用Aircscript实现游戏自动化操作，模拟真实用户点击怪物
- 实现自动刷怪功能，通过计算怪物位置和点击时间，自动执行点击操作

游戏经历

热门游戏经历

#游戏 游戏时长 等级/段位

- 原神 2年 59级
- 王者荣耀 5年 巅峰赛最高2070
- 英雄联盟 2年 单双排钻石段位
- csol 4年 60级
- cf 3年 一颗钻石
- 洛克王国 2年 54只100级宠物
- 第五人格 2年 最高5阶
- 泡泡堂 3年 300多级
- 地下城与勇士 2年 70级
- 蛋仔大派对 2年 全国排名20w
- 和平精英 1年 钻石

专业技能

- 前端开发：熟悉HTML、CSS、JavaScript、jQuery等前端技术，能够使用Vue+ElementUI进行单页面应用开发
- 后端开发：熟悉SpringBoot、SpringCloud、SpringCloud Alibaba、MyBatis、MyBatisPlus等后端技术
- 语言：熟悉Python、Java（熟悉集合，反射机制，注解机制，多线程等）、Js、C++等语言
- Mysql：熟悉分库分表，读写分离，sql优化，锁，MVCC等
- Redis：熟悉主从复制，哨兵，集群，布隆过滤器，预热雪崩击穿穿透，淘汰策略等

- RocketMQ: 熟悉RocketMQ消息中间件, 能够解决消息重复消费、顺序消费、消息丢失以及消息积压等常见问题

教育经历

肇庆学院

专业: 软件工程

时间: 2021.09 - 2025.06

个人证书奖项

- 英语4级
- 24年广东省计算机设计大赛团队赛三等奖
- 蓝桥杯三等奖