

李祥祥 - 后端工程师 - Go

男 / 1998年

15517773826

ich.libra0925@gmail.com

<http://mucunliangtai.com/>

<https://github.com/librasolo>

工作年限：3年

个人介绍

- 熟悉游戏的各种模块，好友、邮件、运营活动或玩法功能等，能通过策划的需求快速分析并进行实施。
- 良好的学习习惯，在工作和学习中出现的 bug 或者学习的新知识，在空闲时间会做 blog 记录，方便后续出相同问题时进行查漏补缺。
- 良好的编码习惯，编写代码前会写文档分析，命名规则代码规范，会同大家一起审查代码，推动内部代码规则。

项目

MMO国战

C++ MySQL Hadoop Go Vue

项目描述：

是一个主玩法 PK 国战的 MMO 游戏。我负责主要功能是运营活动、时装系统、运营后台，礼包服，日志服在其中负责后端开发，运营后台的开发，服务器部署和 SDK 接入的工作。

工作内容：

- 使用 Go 开发了运营和运维所用到的管理平台，使用 protobuf 进行 Go 和 C++进程的连接，定时任务，开服，运营活动，礼包码，邮件等系统都由此平台控制，方便人员操作。
- 利用多协程生成礼包码，礼包服可以同时进行 10w 左右的礼包码同时生成。
- 通过 HDFS 流式的数据访问特点，部署 hadoop 进行日志存储，通过 Go 后台交互进行日志分析，通过细分日志存储规则，用低硬件提高了吞吐量，优化运营查问题，补发奖励的速度。优化了上传日志和下载日志的组件保证数据的完整性。
- 重构了时装系统和宠物系统，查找到了以前策划文档技能和战力方面的规则不足，补充和完善了技能文档。

海外休闲游戏/微信小游戏

Go Redis Tars Excel

项目描述：

主要负责定制项目的后台需求，我独立负责项目的开始到后续的优化。登录，邮件，游戏的基础功能，项目搭建部署等工作。

工作内容：

- 利用 tars 框架读取模版文件来达到热启改配置，自定义策划和程序间的转表工具。使用 docker 部署减少前期部署的时间。

- 直接利用 redis 做数据库，通过雪花算法生成用户 UID，新增数据字段时，在读取数据库时通过组件来达到新老数据的兼容问题。
- 重写了日志服的上报，利用生产者消费者模式，让日志服和游戏服解耦合，提升系统的并发性能和可维护性。

棋牌

Go Etcd gRPC Nats Mongo Redis WebSocket

■ 项目描述：

从0开始搭建棋牌游戏的基础框架和游戏玩法，通过 gRPC 和 Etcd 实现服务发现，通过 WebSocket 和 Nats 实现游戏的基础框架并完善游戏的基础玩法功能。

■ 工作内容：

- 创建 gRPC 句柄，注册 gRPC 服务,将服务地址注册到 etcd ,监听并处理服务请求,通过心跳监测是否要进行续约。
- 麻将的胡牌算法，以遍历为基础对胡牌进行搜索，并加入了一定的剪枝策略。去除了一些不必要的搜索，运行速度基本可观。
- 集成WebSocket协议，实现实时通信，提高游戏体验。

其他项目：腾讯教育(后端, Python)、MMO 仙侠(后端玩法, Python)、证券公司(爬虫,自动化, Python)

● 技能

- 熟悉 Go 基础知识，熟悉多线程并发。
- 熟练使用 Mysql、Redis、Mongo、Etcd。
- 熟悉 Gin，熟悉消息队列Kafka的使用。
- 熟悉数据结构和算法, 比如树、堆、栈、队列、排序、递归等
- 了解 Python、Lua、Vue、Ruby等多种语言和 Filebetat、Hadoop、Docker，并有实际开发和使用。

● 教育经历

黄河科技 - 软件工程

2017.09 - 2021.07

成绩优异，成绩排名：专业前 10%。

获得过校级三好学生，“文明先锋”，校级奖学金。