

基础信息

姓 名：	刘磊鹏	性 别：	男
专 业：	计算机科学与技术	微 信：	1143205741
个人网站：	https://liulei18.github.io	github：	https://github.com/liulei18

求职意向

Java开发工程师

工作经验

2022.03-至今	美团	后台开发
2019.12-2022.01	杭州有赞科技有限公司	Java开发工程师
2017.08-2019.11	蓝港在线(北京)科技有限公司	Java开发工程师
2016.08-2017.07	联想(北京)有限公司	Java开发工程师

相关技能

技术栈：

Java、Dubbo、ZooKeeper、MySQL、MyBatis、MQ、Redis、Lua、Spring、网络协议、数据结构和算法等。

个人优势:

对电商支付、资金核对领域有一定的理解和经验；熟悉三方支付渠道的系统架构及实现；先后负责有赞支付渠道体系建设；搭建了有赞的资损防控实时核对平台；渠道对账、银存核对、差错系统等离线核对体系；有分布式高并发架构设计和开发经验；主导过跨部门、跨团队的项目管理和开发落地；个人喜欢探索新技术，乐于分享心得。

项目经历

2019-12~2022-01 有赞 Java开发工程师

1、支付渠道体系建设（技术负责人 + PM + 核心服务开发）

主要功能：

为上层收单提供支付网关功能，对接第三方支付能力，通过聚合第三方支付能力，形成自己的支付方式产品，比如条码支付（支付宝条码、微信条码），快捷支付等。搭建了支付渠道领域服务，包括单不限于支付、支付查询、退款、退款查询、支付回调、转账、转账查询、信用分扣款等服务。

系统设计:

对支付渠道模型进行了领域化建模，抽象了支付渠道订单信息、渠道路由规则、渠道账号配置以及渠道账号扩展配置等领域模型的设计。为了保证支付完整性和成功率，不能因为单一渠道问题而影响整个支付系统，对接了微信、支付宝、银行卡等支付工具，每个支付工具包括合规渠道（银联、网联）和非合规渠道（直连）。在保证成功率的同时在已有的渠道中，通过渠道路由选择最低成本的支付渠道，降低支付渠道成本。通过支付护航系统能够在当前渠道失败率过高的情况下，平滑的切换到备用渠道；当渠道某条专线故障，可以快速进行渠道专线自动切换，保证支付成功率。同时还建设了配套的渠道质量大盘以及监控告警等基础配套设施。

2、核对体系建设（技术负责人 + PM + 核心服务开发）

主要功能：

实时资损防控系统：随着有赞的发展，单量与日俱增，业务场景变得越来越复杂，迭代速度变快，故障频率增加，从而产生的资损也变大，开发人员和测试人员疲惫地奔波在各种场景的测试中，为了提高人效，防止资损，故障止血，更高效的做到对交易链路的资损防控及异常的统一处理，搭建了资损防控服务，包括但不限于数据收集、数据过滤、数据转换、数据核对、二次核对、熔断、实时告警等功能。

离线核对系统：主要包括渠道对账、银存核对（银行账户实收核对）、大额动账（备付金账户变动）。

差错系统：对渠道对出来的长款、短款、金额不平的订单进行事后处理，主要包括将账务对平及对异常订单进行资金追回。

系统设计：

实时资损防控系统：为了对业务链路无任何影响，做到对业务方系统无代码入侵，我们通过监听业务方数据库binlog消息的方式来进行数据收集。目前日处理binlog消息2亿左右，日处理检测数据6千万以上，NSQ消息QPS峰值达到1.2万。通过分布式锁和binlog消息的序列号（sequenceNo）来解决消息重投、乱序导致的数据覆盖问题。由于消息中间件无法保证消息100%不丢失，消息如果大量丢失会产生误告警，所以我们在Groovy脚本中支持查询各业务方的数据库。同时提供资损规则配置运营平台，数据过滤、转化、核对阶段支持业务方使用Groovy脚本，将资损规则配置从平台开发者的反转到真正的业务方，控制反转让平台开发者专注于平台建设。针对核对异常的数据及时告警远远不够，必须要有及时止血熔断的能力，平台支持通过配置Dubbo泛化调用对业务方系统进行熔断。同时核对出的异常也接入了差错系统，核对的结果数据报表，系统稳定性分析等会每周自动发送给业务方来推动业务方关注系统稳定性方面的问题。

2017-08~2019-11

蓝港在线(北京)科技有限公司

Java开发工程师

1、蓝港在线经营分析（BI）系统（技术负责人 + 核心服务开发）

项目描述：

蓝港在线经营分析（BI）系统通过数据驱动，改善游戏体验，为公司决策提供数据支持，节省成本同时获得最大效益。运营通过各种指标可以开展针对性的线上线下活动推广。游戏开发人员可以根据玩家分析中关卡难度分析调整难易程度，提供更顺畅的新手引导，减少挫败流失。游戏策划人员通过玩家等级指标分析，让游戏开发人员适当调整升级难度，避免游戏内容被过快的消化，延长游戏的成长期和成熟期。策划人员通过销售道具指标可以找到不同玩家在不同阶段对哪类物品依赖最强，从而刺激玩家痛点策划拉收。系统中的收入分析、消耗分析等指标是通过Kafka+Spark Streaming+Redis实时计算进行统计。日新增用户、日活跃用户、留存率等指标都是通过HDFS+MapReduce离线计算进行统计，后为了提高运算效率，使用Spark RDD和Spark SQL做离线分析。

系统主要包括以下模块：

概览：包括游戏概况、当日走势、日报、经营分析报表。

玩家分析：包括留存分析、流失分析、新增玩家、活跃玩家、付费转化、LTV数据。

收入分析：包括充值走势、收入数据、付费渗透、鲸鱼用户。

消耗分析：包括消耗金额、消耗数量、剩余未消耗以及销售道具排名。

等级分析：包括等级分布、新玩家进度。

渠道数据分析：包括各个渠道的新增玩家，注册转化率等。

责任描述：

- 1、参与前期业务需求沟通和系统的初始设计

- 2、负责玩家分析、渠道数据分析模块的开发
- 3、用实时计算来分析收入分析、消耗分析等指标
- 4、根据运营需求提供可视化报表
- 5、维护现有系统各项功能正常运行

2016-08~2017-07

联想(北京)有限公司(外包)

Java开发工程师

1、联想商城（核心服务开发）

项目描述：

联想官方网上商城提供联想相关产品在线购买及售后服务。用户可以在商城浏览商品、下单，以及参加各种活动。联想商城采用分布式系统架构，子系统之间调用Dubbo服务来实现系统之间的通信，系统之间耦合度低，方便扩展。应用部署在Docker中，在大促销可以方便扩容应对流量洪峰。使用FreeMarker模板生成静态页，为提高首屏的加载速度，图片懒加载，静态资源按需加载。商品价格动态从缓存中获取。为应对大促销场景的高并发、大流量，系统使用Redis集群做系统缓存，并使用Redis实现Session共享。搜索功能使用SolrCloud做搜索引擎。

系统主要包括以下模块：

后台管理系统：管理商品、订单、类目、商品规格属性、用户管理及内容发布等功能。

会员系统：用户可以在系统中查询已下的订单、收藏的商品、我的优惠券等信息。

订单系统：提供下单、查询订单、修改订单状态、定时处理订单。

搜索系统：提供商品的搜索功能。

单点登录系统：为多个系统之间提供用户登录凭证以及查询登录用户的信息。

责任描述：

- 1、联想商城国际化后台
- 2、联想17商城页面不落地改造
- 3、联想商城秒杀活动
- 4、CMS多租户后台管理系统

教育经历

2012-09~2016-07

中原工学院

计算机科学与技术

主修课程：Java、数据结构、计算机算法设计与分析、数据库原理、计算机网络等。