

教育经历

2011-2014 中科院计算所 硕士 计算机技术.
主要从事并行计算/数据库/位置服务方面的学习和研究.

工作经历

2014-2016 腾讯科技有限公司 互动娱乐事业群 后台开发工程师.
主要负责游戏平台和社区相关的后台服务器开发, 以及管理端和 Web 开发的工作.

项目经历

2014.07-2015.11 手机 QQ 游戏大厅 (手游宝)

游戏群组公会 以游戏圈子为单位聚合游戏用户, 提供会话聊天, 信息聚合, 游戏排行和组织管理等功能. 底层基础数据和业务数据存储分别采用 DCache(MySQL/内存 Cache) 和 Redis; 通过长短连接分离隔离了聊天系统和无状态业务系统, 前者采用典型的接入/在线/逻辑/push server 的架构, 后者通过获取论坛/视频/用户 feeds/游戏数据做重排或离线计算等实现信息聚合、游戏排行和组织管理. 相关功能支持单个圈子用户上限达两万人.

运营活动系统 在保证服务稳定的基础上, 支持多种形式的运营活动的快速上线. 游戏运营活动本质上是满足条件(资格)的用户参与动作(邀请/分享/抽奖)获得礼包(Q币/道具/实物)并领取的过程. 通过封装不同资格条件/动作/礼包来源, 抽象活动的主流程, 并严格控制核心资源的加锁粒度, 实现不同运营活动的快速配置上线. 单次活动每日服务百万级用户, 单机峰值请求 1000 次每秒.

游戏数据系统 接入腾讯精品手机游戏的用户游戏数据(大区/玩家信息/战绩流水等), 整理结构化存储, 提供游戏数据基础服务. 游戏数据源包括游戏 DB(MySQL 副本)/游戏服务接口(IDIP)/游戏日志数据(TLog/Kafka), 后台服务区分不同游戏和数据特性, 分类入库到存储集群(MySQL/CKV/Redis); 业务服务通过 Web 管理端配置化管理, 提供通用数据接口服务. 单机不间断入库数据平均 2000 条每秒(峰值达 7000 条每秒), 游戏数据接口供所有游戏专区业务访问.

2015.12-2016.03 腾讯游戏平台 (TGP)

TGP 端游社区 为主要端游如英雄联盟定制讨论区, 以聚合游戏攻略/战绩/视频等精品内容并促进用户内容的分享. 社区前后台使用 Ajax 方式交互数据, 采用 javascript/jquery/jTemplates 操作前端交互, 后台搭建 Python 轻量级 Web 服务框架, 使用 Nginx 反向代理接入, 采用 Varnish/Memcached 做缓存以优化响应性能.

专业技能

编程语言 熟悉 C/C++ 语言, 有 Python/Java/Javascript/R 语言项目开发经验.
服务器 熟悉多线程 RPC/多进程异步/协程等常用服务器开发框架.
操作系统 熟悉 Linux 系统编程, 熟悉 Shell 脚本语言.
数据库 熟悉 MySQL 和 Redis 等常用数据库, 以及后台存储层高可用架构设计方法.
Web 开发 熟悉 Web 开发, 熟悉 HTML/Javascript/Ajax, 以及 Nginx/Varnish 等常用 web 服务器.

开源项目

R-snappy C&R, Google 开源压缩库 Snappy 的 R 语言接口绑定, 官方收录.
bottle.app Python, 基于 Bottle.py 封装的 Web 应用框架.
Gravity C++, 基于 Cocos2D 开发的手机小游戏.
VegaDB C++, MySQL 空间数据存储引擎, 支持要素查询和表尾插入.
RTIndexer Java, 基于 Lucene 的微博数据索引和搜索工具.

个人链接

StackOverflow <http://stackoverflow.com/users/1607051/lulyon>.
GitHub <https://github.com/lulyon>.