

唐庆

137-7180-7634 | pactera_one@163.com | 杭州滨江
微信: pactera_one | <https://github.com/t734070824>
在职

专业技能

- Java: 4年
- Jvm: 熟悉常用调优方案, 可以根据常用命令解决处理线上问题
- Netty: 掌握, 理解底层实现, 理解其 Reactor, Epoll, 零拷贝, 流量整形的实现
- Mybatis: 掌握其使用代理模式的实现原理
- Spring: 掌握, 理解其DI, AOP的设计原理
- Tomcat: 掌握, 熟悉整体架构, 理解其整个处理流程
- Mysql: 掌握, 理解索引/锁原理, 了解主流存储引擎, 根据字段选择性设计良好的索引
- Redis: 掌握, 掌握其数据结构, 理解持久化, 复制, 分布式锁, 掌握设计良好缓存的能力,
- Rabbitmq: 掌握, 理解其使用场景,

工作经历

畅唐网络

2017年10月 - 至今

数据工程师 数据中心

杭州

- ETL数据接收与处理服务的开发
 - 采用RabbitMQ做为消息中间件, 平衡数据数据发送与数据消费速度的差异, 并起到解耦与限流的作用
 - 采用统一ORM服务, 集中管理数据仓储元数据, 为了条处理速度以及高可用, 采用多实例部署, 并使用SLB作负载均衡
 - 数据多为日志型数据, 不要求ACID特性, 特采用 Mongodb作为数据存储
 - 当前数据每秒处理达到 8W/S, 满足全公司的数据收集需求
- 告警服务/对局数据接收服务的开发
 - 采用Netty 作为IO框架, Redis做分布式存储, Kafka作为消息中间件, 服务采用多实例部署, 前端Nginx作负载均衡
 - 负责接收数据发送主动发送的告警数据/对局数据
 - 考虑到吞吐量以及数据可以丢失的特点, 采用UDP方式接收数据
 - 采用Sorted Set 实现单个类型告警信息的高频告警策略
 - 发送钉钉告警, 保证线上服务错误快速感知

苏州玩友时代

2015年8月 - 2017年10月

java开发工程师 游戏研发

苏州

- 手游《京门风月》/《宫廷风云》开发与维护
 - 项目采用Netty作为IO处理框架, 自定义数据传输协议, Redis作为分布式缓存, Mysql作为玩家数据存储
 - 负责根据策划案需求, 设计数据模型, 设计缓存, 实现游戏业务逻辑, 编写协议文档
 - 负责session移除方式优化, 采用环形数据结构, 运行单个job批量检测过期session
 - 负责服务器之间的数据交换问题, 采用分布式锁解决多个服务器之间的共享数据的问题
 - 负责根据数据字段的选择性, 优化索引排序, 提高缓存命中
 - 线上单台服务器同时为5000名玩家提供服务

开源项目及作品

<https://github.com/t734070824/tq.java>

2017年12月 - 至今

主力开发

1. 常用开源组件的学习与使用
2. 源码解析及思考
3. 常见问题与线上问题解决方案

教育经历

无锡太湖学院

2010年9月 - 2014年6月

计算机科学与技术 本科

无锡

个人总结

- 我对自己的定位: 主攻后端技术, 对常用开源组件保持了解其底层实现原理的热情, 掌握高并发/分布式程序架构设计
- 我对工作的态度: 高效率的完成本质工作, 可以和同事一起成长, 互相学习, 在工作中实现自己的人生价值
- 我怎样克服困难: 在遇到技术问题时首先梳理整个链路过程, 根据经验——排除, 借助Google、Stack over flow上寻找答案. 并通过熟练地阅读源码、手册、规范, 最终解决问题
- 我的优势: 对技术保持强烈好奇, 有掌握其实现原理的冲动, 不断充实自己
- 我的劣势: 对真正的高并发/分布式程序架构设计缺少实战经验