



Daniel Wang | 王性驊

五年的後端開發與軟體架構經驗，主要使用 Golang 輔以 Node.js, Python。

理科的邏輯思維、及文科的柔軟論調兼備，擅長在既有框架下兼顧創造的彈性，能以價值導向做出最佳的技術選型。

曾在老闆與同事之間規劃進度及溝通，帶領專案上線、將產品從零至一打造的經驗目前是趨勢科技資深後端工程師。是一位具有溝通協作、分析決策，有著與客戶協商和商業運營思維的問題解決者。



Senior Software Engineer Taiwan,
igs170911@gmail.com

工作經歷

赫斯超感股份有限公司. Senior Backend Engineer 2023.04 ~

【工作內容】主導開發 VR MMORPG 即時傳輸 Server. 並達成下列功效

- 主導開發 VR MMORPG 即時傳輸 Protocol，成功減少傳統 Json 和 XML 資料大小達 25%，有效節省網路傳輸頻寬。
- 優化服務的 Linux TCP 通訊，將原本的壅塞控制演算法換成 Google BBR 演算法，極大地提升了通訊吞吐量達 3 倍，提供更順暢的遊戲體驗。
- 開發高效率的 code 產生器，能自動產生四種語言（Dart、TypeScript、Go、C#）的 client 程式碼，大幅加速開發進程，節省開發人員的工作時間。
- 使用 GoGo Protobuf 傳輸，相比傳統 Protobuf，有效提高了傳輸效率達 4 倍，減少了資料傳輸的時間成本。

TrendMicro. Senior Backend Engineer 2022.06 ~ 2023.04

【工作內容】協助開發 Vision One 企業級使用者行為收集與分析警示系統 Backend，處理每日百萬流量，並成功達成以下目標：

- 開發並持續優化 Vision One 企業級使用者行為收集與分析警示系統的後端模組，以應對日益增長的百萬流量，確保系統穩定可靠。
- 運用 OTA 技術，實現對企業用戶 Client 的遠端更新，提升用戶體驗並加快功能推送速度。
- 積極倡導 DevOps 文化，負責開發、測試和部署的全流程，成功將應用程式上雲，並大幅縮減上線時間。
- 使用普羅米修斯、Grafana、ADX、Ioki 等監控工具來追蹤系統性能和資源使用情況，並優化系統效能。
- 進行測試左移，撰寫 Design Document 以及測試文件，確保代碼質量和軟體功能的穩定性。



Surpavity Inc. Senior Programmer 2021.03~2022.06

【工作內容】Netpute 平臺是一款類似讓人可以上來玩 Web Game 的平台，一款遊戲同時線上人數達兩萬，我們最多遊戲時，遊戲數量達到100 款。

- 透過自己撰寫的 Golang 後端框架 TianTing，從 0 到 1 發展設計 Netpute 平臺。
- 基於產品需求和技術特性，積極進行技術選型，設計並搭建了完整的服務架構，確保系統具有高可用性和擴展性。
- 考慮到使用場景，設計並選擇適合的資料庫結構，包括 Redis、MongoDB 和 MariaDB，以確保系統能夠處理大量並發操作。
- 負責在 Google Cloud Platform (GCP) 上搭建產品的基礎建設，使用 Kubernetes 等容器技術來實現高效的部署和擴展。
- 設計並建立了 CI/CD 流程，使用 GitLab 和 Drone 工具來實現自動化的代碼測試、部署和交付，提高團隊的工作效率。
- 設計並開發了會員系統、留言板系統、商城系統以及 web game 動態 host，為 Netpute 平臺提供全面的功能支持。



鈞象電子, 高級軟體工程師 | 2019.09 -2020.12

【工作內容】**1. 專案遷移至 Kubernetes - 達成高可用並拆分成微服務**

- 協助專案成功遷移至 Kubernetes 平台，實現伺服器高可用性和彈性擴展，確保系統穩定運行。
- 負責將原本的服務拆分成微服務架構，使各個服務可以獨立部署、運行和維護，提高開發效率和系統可靠性。
- 使用 Protobuf + gRPC 技術作為服務間溝通的橋樑，提高服務間通訊效率和效能。
- 將服務部署最少 3 個 Pod，以確保在服務故障時能夠保持高可用性和持續提供服務。
- 成功建立 ELK Log 收集系統，將遊戲伺服器的 Log 資料以 Console 輸出交給 FILEBEAT，並將 ELK 部署至 Kubernetes。

2. 自動化 CI/CD 流程

- 使用 GitLab-CI 實踐自動化 CI/CD 流程，包括自動單元測試、自動打包和自動部署至 AWS EC2。
- 執行自動單元測試，確保程式碼的品質和功能穩定性。
- 自動打包並部署至 AWS EC2，加速上線時間並簡化部署過程。
- 配置 LineNotify，當部署失敗時及時通知相關人員，確保問題能夠快速解決。

3. 伺服器重構與串接第三方金流服務

- 成功將遊戲伺服器從 Python 重構至 Golang，提高服務效能和處理能力。
- 負責串接第三方金流服務 (GameTower、MyCard、藍新金流)，實現玩家充值和支付功能。
- 使用 mariadb 作為資料庫，確保資料安全和可靠性。

鈞象電子, 軟體工程師 | 2017.09-2019.09**【工作內容】****1. 共用底層開發與後端優化**

- 負責開發專案共用的底層，實現 Http 封包傳輸加密，使用 Socket 建立 TCP 連線，並解決連線中的黏包問題，確保資料傳輸安全和可靠。
- 實踐遊戲會員與第三方會員的綁定，提供多樣化的會員服務 (串接google 會員以及 apple 會員)。
- 設計並實現網頁客服系統，提供便捷的客戶服務功能，提供聊天功能。

2. 資料庫優化與伺服器容器化

- 優化伺服器 QPS，建立 Thread pool，有效減少開啟與關閉 Thread 的消耗，提高伺服器處理能力50%。
- 將遊戲伺服器 Docker 化，節省 50% 部署時間

學歷

● 銘傳大學, 碩士學位, 資訊工程, 2015 ~ 2017

Netflow流量管理監控程式設計與實作(python + Maria DB)



技能

雲端技能

1. Google Cloud Platform
2. Kubernetes

程式語言

1. Golang
2. Python

資料庫相關

1. MongoDB
2. Redis
3. PG

版本控制

1. Git

CI/CD

1. Drone

其他

1. Ubuntu
2. docker

SideProject

- 使用 golang 撰寫[遊戲伺服器](#)
- 高雄金城武 (Line Bot 口罩查詢機器人)
- Line Bot 解謎尋寶遊戲
- 使用樹莓派控制家電