|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **尹潇潇（Java开发）** | | | |  |
| 26岁 | | 男 | | 大专 | | 4年经验 |
| 13269362559 | | | 443672581@qq.com | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **个人优势** |

熟悉前后端和linux。

独立设计过多个系统架构。

不错的学习、交流、理解能力。

喜欢coding，喜欢钻研计算机相关技术，有产品级的代码风格。

|  |  |
| --- | --- |
|  | **期望职位** |

Java 北京 18-20K 智能硬件·互联网·电子商务

|  |  |
| --- | --- |
|  | **工作经历** |

|  |  |
| --- | --- |
| 北京熊小猫英语科技有限公司 | |
| JAVA开发 | 技术部 | 2018.11—2019.09 |

**内容：**

● 小程序、新PC官网服务端接口的设计开发

● 内部素材管理系统设计开发

● 星球App分布式服务端设计开发

|  |  |
| --- | --- |
| 北京乐玩科技有限公司 | |
| Java | 2016.03—2018.11 |

**内容：**

主要为两项大的工作：

1.维护旧版单一Android-SDK服务端接入

2.重构旧版Sdk服务端，集成加入IOS-SDK服务端，完善游戏运营平台。

**业绩**：

1.简化了媒体推广流程，通过web爬虫增加了媒体广告的检测，使得市场部门可以把更多的目光投入到广告质量。

2. 減少了工作的复杂度，使用“一键式创建”，可以把推广行为简化到最为基本的操作，无需关注更多的复杂事物。

3. 摆脱第三方检测平台，实现了IOS平台自主检测，減少了资金投入

|  |  |
| --- | --- |
| 北京易普拉格科技股份有限公司 | |
| Java | 2015.06—2016.03 |

**内容：**

根据产品项目经理的需求分配，提供解决方案，完成指定模块，开发文档

业绩：使用原生语言封装了图形展示框架，減少了外部框架的引用提高了页面加载效率

|  |  |
| --- | --- |
|  | **项目经历** |

|  |  |
| --- | --- |
| 游戏运营平台解决方案 | |
| 设计、开发 | 2016.10—2018.11 |

**描述：**

手游运营推广平台的一个解决方案。包括sdk的接入、支付，手游在各大媒体今日头条、广点通等的广告投放的情况检测、外放公会推广的检测等。

**主要职责**：

规划，设计整个推广运营系统，包括数据库、服务模块、项目部署、使用的技术栈。

整个解决方案为分布式项目，分7个模块：

1. Base: 集成了基本的数据信息、缓存等，会在sdk、pay、common三个系统服务使用
2. Common: 礼包、公司信息等公共服务
3. SdkServer：对接Android、IOS客户端，初始化注册登陆个人信息等等SDK相关接口。
4. PayCenter：支付中心，sdk、官网等，支付方式包括：支付宝、微信、银联、各类卡支付、公司平台币等。
   5. Plugin:
5. AndroidPackaging安卓游戏自动打包:为适应安卓游戏包分包需求开发的自动打包项目
   b.LoadingPage落地页相关:广告推广落地页自动替换，点击率分析优化项目
6. MediaSpider媒体花费爬虫:为控制推广金额，在媒体平台每一条广告的实时花费信息，达到平均注册花费阀值，短信提示或者自动关闭
7. MediaStatis媒体推广统计:针对IOS渠道，做IOS设备归属，功能如同“热云统计”，但是不需要侵入到sdk客户端，直接在服务端进行了处理，并且直接整合进了“CMS”项目，更方便市场部门查看数据、把控花费

6. Official：官网

7. CMS：整合以上六个模块的功能数据展示，功能控制

**使用技术**：

数据库：mysql、redis

后端：spring mvc、springboot、springjdbctemplet、hibernate、mybatis、ehcache

前端：h5、js、jQuery、layUI 组件二次封装CMS、web socket

项目部署：linux nginx tomcat

**业绩：**

1.方案涉及到7个服务项目，整体都是自己进行设计开发，周期将近一年半，现在依旧在维护新增优化。

2. 通过这个方案的设计到落地，使我对程序设计有了更大的一个突破，不管是方案落地之后的扩展可能性，还是可维护性。

3. 项目最大的三个优点就是：

a.简化了市场部同事的工作重点和复杂度，可以在“一个按钮”的点击之下产生多个服务间的关联信息创建。

b.实现了第三方ios检测，节省了公司一大半费用

c.通过web爬虫，检测每条广告的注册成本.通过短信报警，节省了市场同事的时间，更重要的是对广告投放有了大的监控能力，减少了损失

**项目链接：**http://www.lewanba.com官网

|  |  |
| --- | --- |
| 星球App | |
| 需求分析，架构设计，开发 | 2019.07—2019.09 |

●**描述：**外教视频连线为主要内容的类游戏App，面向为4-12岁儿童英语在线引导教学，内涵英语闯关类游戏，闯关对应关卡的求助外教。

● 客户端分为：IOS Android 小程序 三端

● 服务端主要使用dubbo作为分布式框架，涉及90+接口，服务合并为7个：用户服务、账户服务、商品服务、支付服务、内容服务、课程服务、连线调度服务，nginx负载均衡多个api对外接口项目，springsession作为分布式会话处理方式

● 涉及技术：zookeeper dubbo springboot springSession redis pay 第三方登陆接入 友盟消息推送等

● 涉及到的一些简略架构图：http://me.dlj1.cn/imgs/201909/星球架构.png

|  |  |
| --- | --- |
| <<哈喽熊小猫>> 小程序、官网 | |
| 需求分析，架构设计，开发 | 2018.11—2019.07 |

●**描述：**“熊小猫” 是少儿英语线上教育为主科技公司
项目包含：官网个人中心的开发、小程序《哈喽熊小猫》的开发，涉及接口100+
家长可以在微信小程序 买课，约课，请假等操作
使用到的技术主要是spring体系springBoot mybatis等

**项目链接：**http://pandaonline.com.cn

|  |  |
| --- | --- |
|  | **教育经历** |

|  |  |
| --- | --- |
| 张家口职业技术学院 | |
| 软件开发 | 2012—2015 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **社交主页** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | <http://me.dlj1.cn> |
|  | <https://github.com/qq443672581> |
|  | <https://me.csdn.net/qq_20907623> |