

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | |  |
| 32岁 | | 男 | | 大专 | | 5年经验 |
| | | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **个人优势** |

1.五年一线开发管理经验，负责项目日活跃超过300W，注册人数超过1.3亿

2.对于构建高吞吐，低延迟，分布式架构，有丰富经验

3.熟悉JDK中各种集合，队列，锁，多线程，高并发及NIO相关的底层结构及原理

4.熟悉常用的数据结构与算法，熟练应用设计模式

5.熟悉各种GC，各种垃圾回收算法，有丰富JVM调优经验

|  |  |
| --- | --- |
|  | **期望职位** |

架构师 北京 面议 计算机软件·移动互联网·互联网

|  |  |
| --- | --- |
|  | **工作经历** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| JAVA技术专家 | | 2019.09—至今 |

**内容：**

● 架构设计

● 任务分配

● 代码审核

**业绩：**

1. 游戏服架构设计实现

2. 跨服战架构设计实现

3. 发现并解决项目瓶颈（负载,容灾,同屏压力等问题）

4. 编写代码生成工具,自动生成JAVA代码

5.进行代码review，确保团队代码简洁,高效

6. 编写逻辑机器人，进行逻辑测试，与压力测试

7. 线上垃圾回收器配置调优,Redis集群配置与备份策略制定

|  |  |
| --- | --- |
| 北京掌趣科技股份有限公司（股票代码300315 规模>1000人） | |
| 后端技术经理 | 上游分部 | 2013.03—2019.09 |

**内容：**

1. 底层架构优化

2. 核心业务代码编写

3.分配开发任务

4. 代码review

5. 线上问题排查解决

**业绩：**

● 游戏最大日活跃超过300W

● 累计注册用户超过1.3亿

● 最高月流水超过3000W，累计流水超过5亿

|  |  |
| --- | --- |
| 人人网 股票代码：RENN 规模>1000人 | |
| 后端开发工程师 | 人人游戏 | 2010.06—2013.03 |

**内容：**

● 与策划人员沟通需求，选择最恰当解决方案

● 消息协议制定，DB结构设计，逻辑代码编写

● 与客户端人员联调业务代码

**业绩：**● 项目最高月流水1000W，累计收入超过三亿

|  |  |
| --- | --- |
|  | **项目经历** |

|  |  |
| --- | --- |
| 海外SLG游戏 | |
| JAVA技术专家 | 2019.09—至今 |

**描述：**● 发往欧洲，北美的SLG游戏

● 十字军东征题材,类COK玩法

● 项目采用分布式架构,支持跨服RPC通讯,支持负载，容灾,

●开发语言为java+unity3D，技术框架为spring-cloud+stream+netty+dubbo+ehcache+redis

**业绩：**● 服务端每秒吞吐5000+，可确保前端响应时间不超过50ms

● 同时在线支持5000+玩家

● 采用netty负责TCP通，（Reactor多路复用技术+零拷贝+高性能队列）保证IO的高吞吐

●采用分布式架构,物理机可水平扩展，并通过一致性hash算法做负载均衡，降低增加物理机或宕的影响范围

●dubbo负责rpc调用，配合一致性hash算法实现高性能的RPC调用

●项目采用SpringCloud-Stream+rocketMQ输出DB流数据,实现高速序列化+流控+吞吐量可监控的目的

●项目采用Ehcache作为一级缓存，redis集群作为二级存储,却保DB层响应速度不会随并发增加而出现抖动与延迟

|  |  |
| --- | --- |
| 消消天团 | |
| 技术经理 | 2018.08—2019.09 |

**描述：**● 匹配竞技玩法

● 项目采用分布式架构,单服负载超过2w人

● 前端采用unity+h5双端，服务端采用http与TCP双链接

● 世界通服模式,海外上线

● 项目基于spring-cloud微服务体系构建

|  |  |
| --- | --- |
| 塔防三国志 | |
| JAVA技术经理 | 2013.03—2018.08 |

**描述：**● 策略类塔防游戏

● 采用分布式架构

● 采用http短连接与客户端通讯，服务器间采用netty通讯

● 项目采用自定义二进制通讯,Nginx分发请求，tomcat作为Web容器,MySql分库，分表存储。

**业绩：**● 累计注册超过1.3亿

● 百万级别DAU，月流水超过三千万

**项目链接：**http://t3.qq.com

|  |  |
| --- | --- |
| 钢铁元帅 | |
| 后端软件工程师 | 2010.06—2013.03 |

**描述：**● 二战题材SLG游戏，游戏发往大陆,台湾，欧洲，北美，德法,东南亚等

● 网页端与手机版端互联

● 项目采用TCP长连接，mina框架

● 服务端开发语言为JAVA，h2缓存，mysql存储，多线程业务模型，同时在线支持3000人。

**业绩：**●游戏APP半年左右一直位于苹果商店畅销榜前五名

● 月流水破一千万，累计收入超过五亿

● 游戏生命周期将近8年

|  |  |
| --- | --- |
|  | **教育经历** |

|  |  |
| --- | --- |
| 石家庄理工职业学院 | |
| 计算机科学与技术 | 大专 | 2007—2010 |