

Java工程师简历-郑潘潘

📞 18482107732 · ✉ panzhengpan@163.com · 🌐 tSilenc3

👤 个人信息

- 男, 1995 年出生
- 工作经验: 3年

🎓 教育经历

- 学士, 电子科技大学成都学院, 电子科学与技术专业, 2013.9~2017.7
- 通过了 CET4 英语等级考试

💼 工作经历

- **成都千层塔科技有限公司, 研发部, Java开发工程师, 2019.2~至今**
早期作为前端工程师独立负责公司H5游戏前端和安卓某个系统和功能的开发工作, 同时负责部分与合作公司交流与对接。中后期作为Java工程师负责游戏后端功能的开发工作, 并承担一部分全栈工程师的职责, 独立完成某个功能的前后端工作。
- **成都简乐互动科技有限公司, 研发部, 前端开发工程师, 2018.10~2018.12**
作为前端工程师独立负责公司中后台管理系统的迭代与开发, 使用react, antd及其他react相关技术栈更新重构包括权限中心, 结算平台, 落地页管理系统等管理系统。
- **成都次世代科技有限公司, 研发部, 游戏前端开发工程师, 2017.7~2018.10**
负责基于CocosCreator引擎的h5游戏开发, 采用js作为脚本语言。

🔧 项目经历

- **数码战士 项目**
一款放置类卡牌卡牌手游, 主要面向海外发行, 已经过多次海外线上测试。采用Java并发+Mybatis+Netty+自定义二进制协议实现了一套高性能, 高并发, 可热更新的游戏服务系统。
 - 1.负责后端核心战斗技能的开发工作, 同时负责部分运营活动功能的开发。
 - 2.负责基于springboot的游戏后台系统的开发工作。
 - 3.负责相关gm工具的开发工作, 方便策划与测试进行相关功能的测试。
 - 4.完成部分客户端功能的开发工作, 同时负责安卓的打包, sdk接入和原生功能开发工作。
 - 5.完成前端在Linux上的自动部署和持续集成功能。
- **轻量级rpc框架 项目 (个人项目)**
一款基于netty和spring boot的轻量级rpc框架, 使用zookeeper作为注册中心通过Java原生序列化的方式进行数据传输。可以轻松实现单个服务消费者对多个服务提供者的服务访问。
 - 1.使用netty作为基础通信框架, 采用自定义协议和java原生序列化。
 - 2.使用zookeeper作为注册和发现中心。分别为消费端和提供端提供发现和注册服务。
 - 3.服务提供端使用了spring boot框架, 依靠spring boot的容器功能简化开发。
- **恋恋星球 项目**
由爱奇艺负责发行的真人互动app项目, 以第一人称视角与心仪的爱豆亲密互动。
 - 1.h5游戏前端的功能开发工作, 和安卓端功能的开发工作, 如视频播放, sdk接入, 上传文件。
 - 2.扩展引擎底层功能, 在安卓端使用反射和线程池等技术进行实现热更新和资源缓存功能, 提升了资源缓存效率。极大的减少了流量的消耗, 提升了玩家体验。
- **游戏后台管理系统 项目**
主要面向公司内部使用的基于React的前端后台管理系统
 - 1.使用基于React, Ant Design的相关技术栈完成结算平台, 落地页管理系统的开发工作。
 - 2.使用Echarts封装和开发相关图表组件, 提高数据展示的直观度和美观度。
 - 3.完成游戏宣传落地页的开发工作。

✂ 技能相关

- 1.深入理解jdk集合，并阅读过其源码。
- 2.对NIO有较深理解，实际工作中使用netty进行开发工作。
- 3.深入理解并发编程，深入理解其相关原理如CAS、AQS。有实际并发编程工作经验。
- 4.理解JVM虚拟机，对其内存模型，垃圾回收原理有一定理解。
- 5.掌握spring boot，有基于spring boot的后台管理系统的开发经验。
- 6.掌握常见输入库如Mysql，Redis。
- 7.对微服务有一定理解，以spring cloud alibaba为基础搭建过分布式系统，了解分布式事务和分布式锁。
- 8.了解消息队列，使用并搭建过基于Rocket MQ的消息队列，了解其分布式事务的使用。
- 9.掌握前端基于React的相关技术栈，如Ant Design，Redux，有React实际工作经验。
- 10.熟悉安卓，一直负责游戏项目安卓SDK的接入和原生功能的开发工作，如选择照片和使用摄像头等。

自我评价

3年开发经验，有前端，后端和安卓的开发经验，具有一定全栈开发经验。参与过月流水过百万的项目，负责相关项目核心功能的开发。掌握多种技术栈和多种语言如java，js/ts，热爱新技术，喜欢接触和研究不同语言和技术。有阅读源码和修改源码的能力，能根据项目需要修改使用技术栈的源码。