

---

# 个人简历

## ■ 基本信息

姓名：唐义松

性别：男

年龄：26

手机：176-211-93965

邮箱：[tsfissure@gmail.com](mailto:tsfissure@gmail.com)

## ■ 教育背景及在校奖项

2011.9 - 2015.6 西南民族大学/软件工程/本科

2014	ACM-ICPC 亚洲区域赛西安邀请赛	银奖
2014	ACM-ICPC 亚洲区域赛牡丹江赛区	银奖
2014	“蓝桥杯”信息技术竞赛	全国一等奖

## ■ 专业技能

- 熟练使用 C++, Python. 入门 go lang.
  - 常使用到的有 MySQL, SQL Server 数据库. 简单使用 Redis, SSDB.
  - 写过某游戏辅助工具造福公会好友半年多.
  - 有一套自己用 Python 编写的服务端框架, 已能线上平稳运营.
- 框架由 manager(单), center(单), login(多), game(多) 四类服务组成. 配置只支持 json 格式. 支持微信登录微信支付, 支持 SQL Server, MySQL 数据库.
- 网络和定时器模块使用 Python 开源库 Twisted.
- Manager 服务负责监听所有服务器的配置, 更新配置不需要重启服务.
- Center 服务负责协调维护游戏服和登录服状态, 还有玩家信息状态等.

## ■ 工作经历

2017.5-至今: 江苏易乐网络科技有限公司

RPG 页游《御魂九霄》《霸剑绝学》服务端(语言: c++, lua)

- Rsyslog+Mysql+log4cpp+rabbitmq 搭建本地日志和上传运营平台日志. 埋点日志并负责相应的解析工具(如分析某个玩家在某个点身上的某个属性数据).
- 完成运营部门需求: 远程拉取 db, logdb 数据并计算相应数据(如补偿名单, 道具使用, 活动消费/收入等后台不支持或者一次性需求).
- 线上在线补偿/数据修(恢)复相应的 sql 数据查询, python 脚本(如平台订单丢失补发, 版本更新配置出错部分玩家数据回滚/补偿等).
- 完成多类运营活动, 开服, 平台对接等框架. 优化读取策划配置格式使策划配置更方便统一.
- 负责后台发过来的消息(如支付, 禁言封号改名, 玩家信息, 修改数据等).
- 大部分运营活动开发, 部分跨服功能开发, 一些方便策划和程序的小工具(脚本)开发(如果地图编辑器操作, rabbitmq 调试脚本等).

回合制手游《口袋妖怪》服务端

- 查找/修复线上版本 bug.
- 开发宠物技能.

---

2016.7-2017.4: 苏州远鹏网络科技有限公司

主项目《电玩捕鱼》，《全民电玩城》服务器程序(语言: Python)

- 完整负责数个小游戏(如百人赛马, 斗牛水果机)的服务端逻辑, 概率控制.
- 优化项目配置模块使数策和程序都更易维护和添加. 如炮台升级条件属性变换等现在新加炮台只需要加属性配置即可, 程序只需添加效果部分.
- 部分功能机制化使得添加新功能更省力省事儿, 比如添加新活动只需要按照模板来实现掉落排名等逻辑控制即可, 服务器之前通信建立管道机制不再是之前的增加一协议要多个地方添加代码.
- 根据策划案子开发新玩法, 如新加鱼场, 新开活动等.

2015.5-2016.6: 杭州鲨鱼网络科技有限公司

全球同服 MMOSLG《Lords Of Chaos》服务端/客户端研发(服务端语言: C#, 客户端语言: C++)

- 负责前后端整个系统的开发比如装备, 成就, 邮件系统等, 前后端逻辑, 界面显示.
- 配合其他客户端程序一起完成系统如造兵, 任务, 战斗系统等, 我主要处理服务端逻辑, bug 修复.
- GM 工具, 压力测试工具等.
- 配合主程序一起二人对服务端逻辑开发和维护, 框架完善, 性能优化.

## ■ 附加信息

个人博客: [tsfissure.github.io](https://tsfissure.github.io)  
[blog.csdn.net/madrishing](https://blog.csdn.net/madrishing)

- ACM 出身, 算法功底较好, 主攻数据结构图论和思维模拟题各种乱搞题.
- 思维较清晰, 擅长逻辑和实现, 考虑 trick 较全面, debug 能力强, 对代码质量要求高, 优化心理强.
- 对有兴趣的东西学习能力较强, 有很强烈的求知欲. 有一定的英文文档阅读能力.
- 业余时间开发过游戏辅助工具造福公会好友, 比较研究能够方便人们的工具.