### 个人信息

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 夏洋洋 | | |  |
| 男 | 1986-06-12 | |  | |
| 学校 | 东北大学秦皇岛校区 |
| 专业 | 计算机科学与技术 |
| 手机号 | 18615705064 |
| 邮箱 | xiayy860612@126.com |
| Github | <https://github.com/xiayy860612> |
| 座右铭 | 行至水穷处, 坐看云起时 |
| 工作经验 | 7年 |

### 求职意向

个人未来3年内的规划, 熟悉和掌握针对要求高并发架构的产品线上的整个流程,   
并至少在高并发架构的某一个领域达到精通的程度.

* 服务端开发, 已使用或正在进行服务化架构的互联网公司
* 期望薪资13K - 15k

### 专业技能

* 应用
  + 擅长对架构, 业务以及模块进行解耦, 并对解决方案的优劣以及风险进行评估
  + 有并发处理的经验, 能够对并发问题进行分析和处理
  + 熟悉软件开发流程, 熟悉scrum, kanban等软件工程方法学
  + 能够快速对问题进行分析和定位, 并给出解决方案
  + 了解微服务架构以及虚拟化技术
* 程序语言
  + 熟练使用C++/C#/Python2.7/Java, 但不精通
  + 对OO有较深的理解, 能够根据场景来选择合适的设计模式
  + 熟练使用泛型编程
  + 算法功底薄弱, 目前正在加强中
* 存储
  + 使用过关系型数据库MySQL, SQLServer
  + 熟练使用sql, 并对sql进行优化
  + 熟悉NoSQL数据库, 使用过Memcached, Redis, MongoDB, Cassandra.
* 自动化
  + 能够使用Jenkins 来配置job进行自动化测试, 打包, 发布, 部署.
  + 熟悉单元测试以及集成测试
* 云平台
  + 使用过亚马逊云EC2, S3等
  + 使用过阿里云ECS, OSS, RDS等
* 工具
  + 熟练使用git, svn等版本管理工具
  + 熟练使用UML, 能使用UML来进行设计
  + 熟练使用regex

### 工作经历

* 成都蜀工投资有限公司, 2017.12 - 2018.2, 兼职, 技术顾问
  + 成都职工APP, 便民政务类, 使用spring cloud来构建服务化的服务器架构
    - 由于涉及到第三方团队, 负责各个团队之间的对接和沟通
    - 负责流程规范, 需求分析, 任务拆解和安排
    - 提供整体架构的方案,并同高级开发进行协商
    - 为开发提供意见, 提供难点处的解决方案, 并对难点进行开发
    - 快速解决运营中的突发状况
    - 协助运维, 使用Jenkins来进行自动化发布部署
* 维塔士电脑软件(成都)有限公司, 外企, 2014.03 - 2017.11, 全职, 资深后端程序员
  + 精灵幻想, 卡牌类游戏, 使用django来搭建后端服务器,   
    上线后由于市场反应一般而被停
    - 接入网易的账户系统, 支持网易邮箱的账号登录
    - 接入网易开发的聚合支付系统, 集成了各个平台的支付
  + http游戏服务端框架, 使用python, 基于gevent和greenlet开发http游戏服务器框架, 以多进程的方式来对请求进行并发消费.
    - 负责框架的实现, 各个模块功能以组件的形式集成到框架中,   
      可以根据项目需求灵活的集成到项目中
    - 参考django, 实现自动生成基本代码结构并且添加相关的组件
    - 实现消息分发到RequestHandler
    - 实现辅助类, 统一的异常处理, 包装对存储的操作, 如memcache等
    - 参与各种业务组件的设计和开发
  + FangsEmpire, 塔防类游戏, 使用自研的python服务器框架进行开发,   
    后由于开发周期过长而被停
    - 管理团队成员, 为需求提供解决方案, 帮助初级程序员进行估时,   
      以及难点解决
    - 优化前端的资源升级方案, 进行MD5校验后进行并发升级
    - 负责文件服务器的开发, 支持本地和亚马逊S3存储,   
      根据部署环境一键切换.
    - 搭建自动化打包, 发布, 部署流程
  + Dobble, 益智类游戏, 在欧美发行, 使用Typescript来生成JS,   
    托管在PlayFab, 使用PlayFab提供的存储以及社交服务.
    - 负责自动化打包, 发布, 部署
  + 黑魂DarkSoul的switch版移植, 将一部分P2P通信的功能改造为基于C/S的通信方式
    - 管理团队成员
    - 对原有底层网络架构的分析
    - 研究Switch的SDK, 并基于黑魂原有的架构进行移植
* 上海博彦科技有限公司, 2011.10 - 2013.12, 全职, 软件工程师
  + Microsoft Store CRM自动化测试, 通过自动化测试框架来模拟用户在IE上对Store CRM产品的操作.
    - 使用C#进行自动化测试框架的开发,   
      通过捕获网页的DOM来对网页进行操作
    - 编写自动化测试需求文档以及自动化测试用例
    - 使用C#开发自动化测试工具，用来配置自动化测试, 监控和管理已启动的自动化测试用例
  + Microsoft VS2012编译器自动化测试, 通过自动化测试来检验编译器不同命令生成的结果是否正确.
* 对VS2012编译器生成的结果进行分析
* 使用perl以及regex来编写自动化测试用例,   
  来验证编译器所生成的数据是否正确
* 为团队其他成员提供C++, perl, regex等培训
* 北京像素软件科技股份有限公司, 民营, 2010.10 - 2011.8, 全职, 逻辑程序员
  + 孵化期项目, 射击类游戏, 使用自研游戏引擎进行开发
* 使用C++来实现团队系统的前后端业务逻辑
* 北京中娱在线网络有限公司, 民营, 2009.11 - 2010.09, 全职, 前端程序员
  + 网球宝贝, 体育竞技类游戏, 使用自研的游戏引擎进行开发
* 使用C++来写脚本, 对游戏内界面进行开发
* 负责网球宝贝和猎刃的登陆器前端开发
* 负责家族系统，任务系统以及快捷聊天系统

### 其他经历

* 2017年开始定期组织线下知识分享活动, 通过线下活动, 来开阔自己的视野,  
  也把知识传递给更多的人.
* 2017年年初开始接触微服务, 在工作之余, 使用ServiceStack技术栈来对FangsEmpire项目进行改造, 期间使用了Consul作为服务发现, 基于ServiceStack框架重写网关.

### 个人介绍

优点:

* 热爱技术, 希望做一辈子程序, 通过技术学习更多本质性的东西,   
  也希望通过技术做出好产品, 让生活更加美好
* 热爱分享知识
* 有责任心, 做好自己的本职工作的同时, 为了做好产品, 能够主动去承担更多的事情
* 耐心, 能够耐心的帮助其他同事一起来解决问题
* 喜欢读书以及学习新技术, 对新事物的上手能力很快, 并能够评估其风险

缺点:

* 做事不够强势, 所以不太适合管理
* 记忆力不是很好, 使用过的技术如果没有达到一定程度(个人认为精通),   
  长时间不用了, 很快会遗忘, 虽然再次上手时会有大致的印象, 但很多细节已经遗忘.
* 比较保守, 如果一个技术没有经过一定的试验和研究, 一般不会建议在正式环境使用