|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 未命名:Users:apple:Documents:me:郑玉振 (2).jpg | **郑玉振** 男 | | | |
| 目前公司： | 华为成都研究所 （德科OD） | | |
| 目前职位： | 资深java后端工程师 | 工作年限： | 7年 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **基本资料** | | | |
| 年　　龄： | 30 | 婚姻状况： | 已婚 |
| 手　　机： | 13552242760 | 邮　　箱： | 861180416@qq.com |
| 微　　信： | xuerongzyz | 户　　籍： | 山东 |
| 目前状态： | 在职 | 所在地点： | 成都 |
| 期望薪资： | 30K（当前17.6k，14薪） | 期望职位： | java技术专家/架构师 |

|  |  |
| --- | --- |
| **工作经历** | |
| 2019.11-至今 | **华为成都研究所 （机器视觉与存储产品线）** |
| 1、RESTFUL系统的重构：包括代码结构的优化，断言的支持，事件机制。以及部分业务的重构  2、PCG的优化重构：包括控制转发的设计，数据库性能优化，一些消息处理的性能优化。  3、参与测试用例的编写，解决现网问题，问题单，安全问题排查等。 | |
| 2017.06-2019.3 | **北京智明星通科技有限公司** |
| 1、《列王的纷争》java服务端开发：文明堡垒，英雄官职，联盟Boss等功能的开发。  2、多款微信小游戏：《开心农民》《差不多英雄》等的java服务端开发，服务端负责人。服务器使用了我设计的服务端架构PeonyFramework。  3、《开心农场2》java服务端开发，服务端负责人。服务器使用了我设计的服务端架构PeonyFramework。  4、《世界争霸》java服务端开发，世界BOSS，多角色切服等功能的开发。 | |
| 2016.01-2017.06 | **北京漫游谷信息技术有限公司** |
| 1、《七雄争霸手游》java服务端开发：异族入侵，每日活动，周年拼图等功能  2、《三国计》java服务端开发：大地图及相关功能开发 | |
| 2014.11-2016.01 | **美萌科技** |
| 1、《HiEllen》java服务端开发：服务端部分功能的开发和服务端工具的开发  2、《Jump！ Jump！》客户端开发：客户端独立开发  3、《PoPo小精灵》客户端开发&服务端开发：客户端参与开发，服务端的开发  4、《Summer》客户端开发：客户端参与开发 | |
| 2013.04-2014.11 | **北京澳仁营造技术发展有限责任公司** 电子技术/半导体/集成电路 |
| 主要参与过一些工业软件的设计和开发，以及参与一些项目实施。 | |

|  |
| --- |
| **部分项目介绍** |

1、peony

个人设计的java应用服务端架构，借鉴了多个java服务器框架的优点。累计应用于公司10多个小游戏项目，包括《开心农场2》《荒野小镇》《开心农民》《差不多英雄》等。本框架本着做产品的理念，致力于“最大限度的减少和业务逻辑无关的工作”和“服务端解决方案集成”。主要包括以下几点：

* 在框架层解决服务层事务问题，缓存问题，并发一致性问题，同时支持异步数据库机制。
* 通过灵活的注解式开发、丰富的功能组件，能在框架解决的问题绝对不交给使用者。
* 提供从框架开发到部署，系统监控，数据统计等丰富的工具，使之成为服务端解决方案。
* 组件式开发：从网络入口，通信协议到缓存、数据库等都可以在遵循接口的基础上灵活的替换，而业务逻辑不会因此而受到影响。
* 正在做的：基于“开发与部署分离”的设计，提供分布式部署能力。

同时还包括自定义Service容器，Aop机制，通用缓存机制和服务层事务机制，事件系统和rpc系统。

项目链接：<https://github.com/xuerong/PeonyFramwork>

2、hqrank

个人设计的支持并发的java实时排行工具。可支持基于id-value的多字段排行。工具是通过实现了一个支持并发的多层跳表来实现的。

GitHub项目，获得55 个star

项目链接：<https://github.com/xuerong/hqrank>

3、列王的纷争

这是一款现象级的多人在线战争策略类手游，曾在50个国家市场排名前五，80个国家排名前十。服务端由3000多台服务器支撑。

项目链接：<http://cok.mi.com/>

4、七雄争霸手游

这是原页游《七雄争霸》的手游版（由腾讯代理），一款大型策略国战手游。游戏行业很多服务端游戏框架来自该游戏（包括其前身《七雄争霸》）。

项目链接：<https://qxzb.qq.com/>

5、开心农场2

这是Facebook现象级游戏《开心农场》的第二版，以微信小游戏的形式呈现。累计用户近千万，日活最高40多万，服务端使用了我设计的java服务器框架“peony”。该框架表现出了很好的稳定性和不错的性能。最重要的是，使功能的开发变得更简单。

1. 相较于COK服务器框架，开发效率平均提升50%
2. 相较于COK服务器框架，bug出现率有一定的降低。
3. 线上单服同时在线3000多服务器稳定运行（2核16G内存），TPS 2000多。压测是此数据的2倍。

|  |
| --- |
| **教育经历** |
| \*山东农业大学 本科/计算机科学与技术 2009-2013 \*山东农业大学 本科/工商管理 2009-2013 |

|  |
| --- |
| **评价** |
| \*个人 较好的逻辑和归纳能力。  做事细心，技术基础扎实，学习能力较强，对java并发有深刻的理解。 爱读书，写东西（出版过一本哲学类书籍《序列论》），爱好乒乓球，爱专研技术。  \*工作期望 期望做对如下技术要求较高的工作：高并发访问，大数据处理，实时响应。系统的可用性，稳定性，高效性。 希望挑战更高的技术要求。 |

**关于我是否符合该职位的要求的自我评价**

**1、5年以上工作经验：**7年；

**2、有扎实的编程能力，有优秀的设计和代码品位：**不知道我的peony框架能不能勉强说明一些（里面的控制层，缓存和数据库的封装以及服务层事务的设计），最近我在把dubbo集成到里面去，后面考虑集成sentinel，不得不说，里面也有一些糟糕的代码。另外，在代码规范上，在华为这边还是比较严格的，如果我的if与后面的左括号(之前没有一个空格，代码是提交不上去的；

**3、深刻理解计算机原理,有良好的数据结构和算法基础：**对于前者，我曾经认真思考过从键盘到屏幕的整个流程，为此我还仔细研究了闪存的原理，在工作中，对于CPU、网络、内存和磁盘多少有些认识，不过，自我感觉谈不上“深刻理解”。对于“有良好的数据结构和算法基础”，虽然我没有专门搞算法，但在此项也能算稍微有一点天赋，我曾经是全国物理奥赛二等奖（我属于偏科比较严重的），而最近我们产品线举行的编程比赛（在一张m\*n的有障碍和四种道具的地图上，进行3v3篮球比赛），刚进入复赛，现在正在准备复赛，里面的代码主要考察的就是算法和数据结构的使用能力；

**4、熟悉MySQL 、Memcached、Redis、消息队列等常用WEB组件，并有能力进行定制化改进：**MySQL用的比较多，也算是熟练，Memcached在七雄争霸中用过，也当做过全局锁，Redis用的也挺多的，消息队列在一个项目中用过，用的是RabbitMQ，作为消息中间件，还用作了全局的定时器。对于“定制化改进”，不知道是不是指对这些组件的功能进行扩展，是的话这个没有做过。

**5、有高并发服务设计和实现经验优先：**peony（上面叫PeonyFramework）曾经用作过勉强算是高并发的场景，单机每秒3000个请求，集群当时是8台，日活最高43w，当时在设计上做好了平行扩展到千万日活的准备，但是游戏被砍了。所以，对于一般的高并发服务的注意点，算是有那么一点实践经验；peony曾经还用作了公司的多个项目，其它项目的使用情况我不得而知。

**6、有较好的产品意识优先：**这个感觉没有什么拿得出手的东西，我之前上线过两款失败的小游戏不知道算不算，在刚来成都时寻求游戏创业时，还写过一个产品规划。

**7、有团队管理经验优先：**这个有一点点，之前“开心农场2”，我是服务端负责人，团队3个人。本来在智明待下去，这种机会会很多的，无奈天有不测风云。