

何金成 男

目前职位： 高级 Java 游戏服务器开发 工作年限： 2 年以上

基本资料

年 龄：	25	手 机：	17710122410
英 语：	六级	邮 箱：	hejincheng1209@163.com
毕业院校：	东北石油大学（一本）（2011.9-2015.7）	户 籍：	四川绵阳市
专 业：	软件工程	现居地点：	北京市昌平区回龙观

自我简介

擅长 Java 后端研发，分布式服务开发
精通 Cocos、了解 Unity、Egret 等游戏前端引擎
热衷于在博客分享经验与技术：<http://hjcenry.github.io>
经常分享项目在 gihtub：<http://github.com/hjcenry>
腾讯 GAD 开发社区特约撰稿人
根据个人经验编写《深度解析 Java 游戏服务器开发》一书
获得 GAD 手游服务器重难点问题方案征集大赛一等奖

工作经历

2015.12-至今	沈阳凯帝拜耳网络科技有限公司（北京）
公司描述：	14 年成立，最初以单机为主的游戏公司，最初成功的作品有《见缝插针》《1223》《海底大营救》等游戏，后转网游开发，有《英雄守卫战》《皇家守卫战》《王者守卫战》《国战三国志》等游戏。
公司性质：	私营 • 民营企业
公司规模：	10-50 人
公司行业：	网络游戏
高级 Java 游戏服务器开发	
2015.12-至今	
工作地点：	北京
所在部门：	研发部
职责业绩：	主要负责《英雄守卫战》、《皇家守卫战》、《王者守卫战》、《国战三国志》等游戏的服务端架构、研发与运维工作
2015.3-2015-12	北京漫游谷信息技术有限公司
公司描述：	北京游戏谷，由页游《七雄争霸》起家的游戏公司，现在同时发展页游和手游

公司性质： 私营·民营企业

公司规模： 500-999 人

公司行业： 网络游戏

Java 服务器开发

2015.12-至今

工作地点： 北京

所在部门： 七雄无双

职责业绩： 负责游戏的服务器端开发工作

2014.07-2015.3 天津摩卡软件股份有限公司北京分公司

公司描述： 属于华胜天成子公司，主要提供 it 解决方案，同时也在向互联网公司转型

公司性质： 私营·民营企业

公司规模： 500-999 人

公司行业： 互联网/移动互联网/电子商务

Java 软件工程师

2014.07-2014.11

工作地点： 北京

所在部门： 新媒体业务部

职责业绩： 新媒体业务开发工作，实习阶段努力学习钻研技术，参与中国移动客服管理系统开发，并在技术前辈指导下共同完成项目《天津广电微网站》，目前项目已进入生产环境投入使用，关注天津广电微信号 可以进入网站

项目经历

七雄无双

2014.11-至今

项目职务： Java 游戏服务器开发

项目描述： 3D 手游，以战国七雄为背景的 RPG 手游，包含 PVP、PVE、MMO、各种养成系统等众多玩法，8.25 进行了第一轮封测，10.27 进行了第二轮封测，之后在应用宝进行了封测

使用 Mina 进行网络层通信

使用 Hibernate 做数据持久化框架

使用 Redis 进行部分游戏数据持久化

使用 Memcache 进行游戏数据

采用 Mysql 进行数据存储

使用 Google Protocol Buffer 与客户端（unity）进行数据交互

使用 JSON 与运营 GM 管理平台交互数据

使用 Ant 进行项目管理

使用 SVN 管理代码

项目职责： 负责开发活动、CDKey、签到、首冲、排行榜、好友、黑名单、符文、技能养成等模块

负责给运营提供进行游戏管理的 GM 接口

英雄守卫战

2015.12-至今

项目职务： 服务端主程

项目描述： 创意魔兽塔防类游戏，以魔兽为题材，包含 PVE，卡牌养成，装备养成，技能养成，天赋养成等玩法。游戏以单机玩法为主，服务器只提供客户端登录的 UID 分配、游戏数据存档与读档、支付验证等功能。

使用 Netty 实现 HTTP 服务器

使用 Hibernate 做数据持久化框架

使用 Memcache 进行游戏数据缓存及数据库结果集缓存

使用 Mysql 进行数据存储

使用 JSON 数据与客户端（Cocos-lua）交互

使用 Nginx 进行请求转发及负载均衡

使用 Maven 进行项目管理

使用 SVN 管理代码

接入各大联运平台的登录支付 SDK

使用 Spring 集成框架

后台管理系统使用 SpringMVC 进行 MVC 分层

项目职责： 负责服务端架构设计与搭建

负责服务端的研发

负责后台管理系统研发

负责服务端的部署与运维

国战三国志

2015.12-至今

项目职务： 服务端主程

项目描述： 三国题材 SLG 手游，游戏以三国为背景，包含 PVE，卡牌养成，装备养成，技能养成，竞技场，国战等玩法。游戏主要以异步玩法为主，玩家通过一系列养成系统提升自身战力与其他玩家对抗

使用 Netty 进行网络层通信

使用 Hibernate 做数据持久化框架

使用 Redis 进行部分游戏数据持久化

使用 Memcache 进行游戏数据缓存及数据库结果集缓存

使用 Mysql 进行数据存储

使用 JSON 数据与客户端（Cocos-lua）交互

使用 Nginx 进行请求转发及负载均衡

使用 Maven 进行项目管理

使用 SVN 管理代码

接入各大联运平台的登录支付 SDK

使用 Spring 集成框架

后台管理系统使用 SpringMVC 进行 MVC 分层

项目职责： 负责服务端架构设计与搭建

负责服务端的研发

负责后台管理系统研发及数据统计展示

负责服务端的部署与运维

天津广电微网站

2014.09-2014.11

项目职务： Java 后台开发

项目描述： 为天津广电微信公众号的用户提供服务的微网站，包含论坛、电商等模块，并利用微信接口提供其他功能，目前已于天津广电微信公众号投入使用

使用 Spring 集成框架

使用 SpringMVC 进行 MVC 分层

使用 MyBatis 进行数据持久化

采用 Mysql 进行数据存储

搭建 Memcache 和 Redis 进行数据缓存

使用 Maven 管理项目

微信端页面使用 Freemarker 模板引擎

使用 JSON/XML 与前端进行数据交互

使用 SVN 管理代码

使用微信高级接口

项目职责： 负责与前端界面的数据交互

负责微网站后台开发工作

其他个人兴趣项目

1.球球大作战——基于 Pomelo + Cocos2djs 实现

2.球球大作战——基于 Java Netty + Cocos2djs 实现

3.皇室战争后端简易 demo（《深入解读 Java 游戏服务器开发》书中最后一章的例子）

4.点我+1——Cocos Creator

5.打飞机——Cocos2djs

6.2048——Cocos2djs

7.贪食蛇——Cocos2djs

8.Motan rpc demo——简单调用和 Zookeeper 集群调用 demo

9.Jsonrpc demo——轻量 rpc 框架，在国战三国志项目中已加入使用

10.JFinal demo——轻量快速开发 Web 框架，零配置文件极速开发 Web 应用