

Pan Yangyang

个人优势

熟悉 PHP、Laravel、Laravel-admin、VueJS
熟悉 Python、Django、Scrapy、Flask、Click
熟悉 Golang、Gin、Seelog、GORM
熟悉 HTML、Javascript、CSS、Puppeteer、无头浏览器
熟悉 AWS 套件：ELB、ALB、DynamoDB、EC2、Kinesis、Cloudwatch、Redshift
熟悉 Ubuntu、Nginx、MySQL、经常使用 Redis、Fail2ban、Tmux、Mosh

良好的编码习惯，经常写单元测试，有开源项目
有 Web3、GameFi、DeFi 经验
有一定的算法基础，获得过ACM省赛团体三等奖
有一定分布式和高并发经验
用Puppeteer进行浏览器自动化

工作经历

有米科技	后端开发	2014.03-2016.03
广州旗风堂	后端开发	2016.10-2017.05
广州哇啦信息科技有限公司	全栈工程师	2017.06-2021.04
广州冰河大数据科技有限公司	全栈工程师	2021.10-2022.07

项目经历

Facebook自动化工具(Node+TS) 主程

项目描述：Facebook自动化工具，可实现自动养号（点赞、转发、发贴等），批量管理Facebook广告

项目职责：主程

项目技术：涉及Node、Typescript、TypeORM、VueJS、911。通过 xpath 寻找节点并执行各种操作，通过 devtools 批量分析请求，并使用自研工具生成对应请求代码，节省时间。同时还使用VueJS + Express 实现了本地的C/S结构，为用户提供了一个基本的操作界面，用于上传广告物料，发布广告，监控广告状态。全程配合911代理，防止封号。

EOS链盲盒GameFi游戏(Go+EOS) 主程

项目描述：一款在线盲盒游戏，基于EOS链，主要功能有质押、抽奖、市场交易、角色合成等

项目职责：开发合约端及后端

项目技术：合约端分3个合约，分别实现了质押、NFT相关功能、Token功能。后端使用Golang提供接口、抓取链上信息并整理成数据。

项目难点：如何节约内存，以及应对黑客攻防。

多账号自动发文系统(Py+Node) 主程

项目描述：多账号模拟人工进行自动发文，以及批量管理

项目技术：模拟人工部分采用Node+TS+Puppeteer对浏览器进行操作，实现了批量发文。Python+Scrapy实现了文章爬虫+同步后台指令+多线程任务调度。Laravel-admin+VueJS实现了管理后台。

项目难点：需求多而杂，需要不断重构。

广告管理系统(Python+Vue) 主程

项目描述：一个多角色广告管理系统，可进行广告的创作、编辑、调整以及查看多维度报表

项目职责：作为主程，完成大部分内容，后期带领2个手下进行维护。

项目技术：前端使用 VueJS，后端使用 Django。实现了较为复杂的用户权限控制、广告编辑流程、统计报表。在广告方面，可对广告投放的区域、网络类型、渠道等进行限定。在渠道方面，可对渠道的广告可用性以及转化量进行限制。

广告效果追踪系统(Golang+AWS) 主程

情景：用户点击广告链接后，系统需要对流量进行区分，并分配合适的广告，每天的点击量可能在上亿。

任务：担任主程，负责开发整个系统，确保流量出现增长时系统稳定运行。

行动：由于流量波动大，需要实现动态扩容，所以系统架构上采用了 AWS 的全套组件，包括 EC2, Redshift, DynamoDB, Kinesis 等。系统功能分割成多个微服务，通过 supervisor 管理，可灵活启用。

结果：系统上线后平均 qps 在 200 上下，MySQL单表数据可达2千万。当流量暴涨时自动增加EC2，自动扩容 DynamoDB 和 Kinesis，当流量减少时又自动减少机器，从而实现平稳过度。

微信小游戏爬虫+后台(Go+Py+PHP) 主程

情景：运营需要统一观测和操作多个账号的数据，但腾讯并未提供相应的功能。

任务：抓取腾讯广告后台和小程序上的广告数据，汇总成分级报表，并根据规则对广告进行操作。另需要一个后台给运营进行人工操作。

行动：分析抓包腾讯广告后台网页版数据、小程序数据，本地部署 Python + Golang 脚本对数据定时抓取，上报到后台。后台用 Laravel-admin 和 VueJS 构建。其中 Golang 模块还负责把后台对广告的操作同步下来。

结果：运营可登录后台，查看各自权限内的账号数据。并可以配置一定的规则，对广告进行暂停、调价等。大大提高了运营的工作效率。