

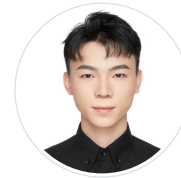
陈沐彬

测试开发工程师 | 质量效能与 AI 测试工具

男 | 27 岁 | 中共党员 | 5 年+工作经验

13267717471 | 13267717471@163.com

求职：测试开发 / 质量效能 / AI 测试工具开发



个人简介

5 年+研发与测试开发复合经验，现作为团队唯一测试人员，覆盖接口、Web UI、移动端、游戏 SDK、性能稳定性与发布质量保障。独立完成测试工具的方案设计、编码和 CI/CD 接入，并与研发、运维及业务团队协作完成规则确认、环境接入和上线验证；熟练使用 Codex 与 Claude Code 辅助开发，并通过代码审查、自动化测试和静态检查验收产出。

核心能力

自动化测试	Python、Pytest、Playwright、Selenium 4、Appium 2、Allure、Airtest + Poco；数据驱动、Page/Screen Object、失败证据归档。
AI 工程化	Codex、Claude Code、Agent Skill / Plugin、工具调用、JSON Schema、路由评测；权限边界、写操作确认、可审计与 fail-closed。
开发与平台	Python、FastAPI、Flask、Node.js、REST API、MySQL、Docker、Linux、Git；具备既往 Java / Spring Boot 项目经验。
质量效能	Jenkins、GitHub Actions、CI/CD 门禁、Allure、飞书通知；Locust/JMeter、Prometheus/Grafana、Charles (Throttle / Breakpoints / Rewrite)。

工作经历

深圳灿和兄弟网络科技有限公司 | 平台测试工程师（测试开发方向）2022.01 - 至今

- 作为团队唯一测试人员，负责平台接口、游戏 SDK、支付中心、运营活动、后台与广告数据的全流程质量保障，覆盖需求评审、测试设计、缺陷跟踪、发布验证和线上复盘。
- 独立开发接口、Web UI、移动端及结果分析工具，形成自动执行、证据归档、结果分析、发布判断的分层自动化体系；工具代码由本人完成，业务规则与环境接入由研发、运维及业务团队协作落地。
- 将 R2 接入被测系统 CI/CD 发布流程，在预发布部署后触发接口回归并轮询最终结果，仅在明确通过时继续发布；结合性能基线与 Charles 异常场景验证登录、订单、支付等核心链路。
- 使用Codex与ClaudeCode开发及验收测试工具，独立交付游戏后台AgentSkills平台，并以写操作确认、参数校验、单测和路由评测约束执行风险。

深圳前海百递网络有限公司（快递 100） | Java 开发工程师2021.03 - 2021.12

- 负责合作方物流查询渠道的模块开发，完成 API 接入、轨迹数据解析、清洗和统一封装；对无开放接口的渠道使用 HttpClient + Jsoup 采集并提取物流节点。
- 参与 Spring Boot + MyBatis-Plus 订阅统计模块开发，以 Bitmap 管理订阅开关、Apache POI 导出统计数据，并使用 Postman 验证接口、Jenkins 持续集成。
- 编写对外 API 文档和问题处理方案，为企业及电商客户提供接入支持，推动渠道联调、问题修复和上线验证闭环。

教育经历

东莞理工学院 | 网络工程（本科）2017 - 2021

项目经历

游戏后台 Agent Skills 安全操作平台 | 独立开发

2026.06 - 2026.08

技术栈：Node.js 20、ES Modules、Codex / Claude Plugin、REST API、JSON Schema、GitHub Actions

- 按玩家、订单、封禁、礼包码、广告和客服等业务域建设 23 组 Codex/Claude 双端插件、112 个 Skill，以零依赖统一网关处理路由、环境选择、服务器解析和后台 API 调用。
- 面向 355 条写接口实现 query-first、差异计算、完整预览、人工确认与动态 Schema 校验；未知方法默认按写操作拦截，以 fail-closed 策略降低误操作风险。
- 建立网关单测、Skill 结构审计、Top-1 路由评测、写操作守卫与 Marketplace 一致性门禁：87 项网关单测和 112/112 Skill 结构审计通过，164 条固定样本的路由评测基线准确率为 97.6%。

游戏业务性能基线与异常场景验证 | 独立开发

2025.09 - 2025.12

技术栈：Python、Locust/JMeter、Prometheus/Grafana、Charles、Docker、Jenkins

- 使用 Locust/JMeter 编排登录、角色、下单、支付和回调链路，支持阶梯加压、突发流量与长时间稳定性场景，并以数据池隔离并发账号和订单。
- 联动 Prometheus + Grafana 采集吞吐量、P95/P99、错误率及服务资源指标，按版本留存性能基线，为容量评估和发布风险判断提供依据。
- 使用 Charles Throttle 模拟高延迟、低带宽等弱网条件，并通过 Breakpoints / Rewrite 修改请求与响应，验证 Web 与游戏 SDK 在超时、异常返回和恢复场景下的提示、重试及数据一致性；复测证据归档至 Jenkins。

Web UI 与游戏 SDK 自动化测试 | 独立开发

2023.04-06 / 2024.05-08

技术栈：Python、Pytest、Playwright、Appium 2、Selenium 4、FastAPI、Allure、Jenkins

- Web UI 阶段：以 Pytest + Page Object 组织用例，使用 Playwright 覆盖支付中心、官网和活动页的登录、账号/角色管理及下单支付链路，并兼容 Selenium 4 存量脚本。
- 游戏 SDK 阶段：以 Appium 2 + UiAutomator2 和 Screen Object 覆盖登录、实名认证及充值支付；使用 FastAPI 开发 SDK Demo 上传与任务触发入口，支持选择环境和测试计划后一键执行。
- 自动保留 Playwright Trace、截图、录屏与 Appium 日志，通过 Allure 集中展示失败证据并接入 Jenkins；使用 Airtest + Poco 探索 Unity3D 核心流程，失败项进入缺陷跟踪和复测闭环。

R2 游戏业务接口自动化与发布质量门禁服务 | 独立开发与维护

2022.03 - 至今

技术栈：Python 3.10、Pytest、Flask / Waitress、APScheduler、Requests、MySQL、Allure、飞书、Docker Compose、Jenkins

- 基于 Pytest 参数化、fixture 与 YAML 建设数据驱动测试，覆盖注册、登录、实名、角色、订单、支付、发货、积分、抽奖和广告归因；133 份 YAML 自检通过，8 个用例目录可收集 166 条参数化用例。
- 将 v4、支付中心、广告归因等同构业务线抽象为声明式 ServicePlan，统一环境校验、可配置 HTTP/cron 触发、队列去重与报告发布；通过独立 Pytest 子进程和 R2_RUN_CONTEXT 传递执行上下文。
- 结合业务锁与入队锁实现同线串行、跨线并行和原子去重；封装线程隔离的 Requests Session 与连接池，仅重试连接阶段失败，避免注册、下单和支付等非幂等请求重复执行。
- 统一采集通过、失败、错误、跳过、成功率与耗时，生成带环境元数据、失败分类及同环境历史趋势的 Allure 报告；集成飞书通知、敏感信息脱敏和跨进程安全落盘。
- 提供基于 service + tag 的回归触发与 /getResult 查询接口，供被测系统 Jenkins 在预发布后触发并轮询结论，仅明确通过时继续发版；353 项框架单测通过，Mypy 检查 115 个源码文件无错误。