

# 刘逸飞 (Tobi)

个人能力: 全栈 & DevOps / AI Agent / 数据工程 / 游戏开发

chnliuyifei@gmail.com | <https://about.liuyifei.tech> | <https://project.liuyifei.tech>

## 工作经历

### Check24 Fullstack with DevOps

2025.05 - 至今 | 现场

德国最大比价网站。

Java Vue Atlassian Kubernetes Docker Hetzner Jib Terraform Ansible

- 参与 Task Force Team 与 Backlog Team。
- 后续入选 Rewriting team 重构 baufinanzierung 项目，做基础设施建设以及全栈 DevOps。

### Anyhelper Fullstack

2023.05 - 2025.04 | 现场 / 远程

Python Go Selenium PHP React GoDaddy Tencent Cloud

- 从0搭建 AI Agent 集成的猎头服务。
- 参与落地页、CRM、人才系统、客户密钥系统、聊天服务、微信 AI 客服与心跳系统开发。

### FullGeek Backend

2023.07 - 2024.04 | 远程

这是本科时期和其他高校的计算机学生组成的工作室。

Java Golang GitHub MySQL Postgres

我负责：

- 后端开发
- 为客户提供开发服务，如课元图书馆，模拟考试系统，家教app等。

## 教育经历

### 慕尼黑工业大学 硕士 - 信息学与游戏工程

2024.04 - 至今 | 德国慕尼黑

- 连续三学期带队进行游戏制作，并入选 Demo Day 展示。

### 格但斯克理工大学 本科 - 数据工程

2020.10 - 2024.01 | 波兰格但斯克

- 毕业生金质徽章获得者
- 连续四年获得校长奖学金

## 技术技能

后端: Spring Boot, Go, Flask

前端: Vue

DevOps: Docker, Kubernetes, CI/CD, Traefik, Ansible, Terraform

RPC: RESTful, GraphQL, Dubbo-Triple, gRPC

数据库: SQL 与 NoSQL、数据仓库、大数据平台

游戏开发: Unity

工具: Git, Jira, Figma, mise

AI 工具: ChatGPT, Codex, Copilot, Gemini (Nano Banana 2), Claude Code, Claude Design, Antigravity, Cursor, Windsurf, 极梦(Seedance, Seedream), OpenClaw

## 语言

中文 (母语) 英语 (流利)

## 自我描述

具备后端、全栈、DevOps、数据工程与 AI Agent 落地经验的工程师。擅长把不清晰的产品想法拆解成可运行系统，将 LLM/Agent 能力接入真实业务流程，并从架构设计、接口开发、数据链路到部署自动化和运维交付持续负责。适合 AI 时代需要快速学习、跨栈整合和工程化落地的团队。

## Agentflow

2026.04.25 - now

Bun TypeScript React Vite Desktop App CLI Agent Orchestration Self-Evolving Agent

- 进行中项目。
- 正在开发 Agent 工作流编排工具，采用 **Bun**、**TypeScript** 与 **React/Vite**，包含 CLI 入口、服务端、桥接层和可复用的工作流图模型。
- 设计面向二进制打包的架构，使项目可以封装为桌面程序和 terminal 程序，并支持从本地 UI 或命令行环境运行工作流。
- 计划加入自进化 Agent，通过观察工作流执行历史，为后续 workflow 设计提供优化建议。

## PDE-Transformer-TTT

2026.04.09 - now

Test-Time Training PDE-Transformer Partial Differential Equations Physics Simulation

- 进行中项目。
- 慕尼黑工业大学 **Thurey Group Laboratory, Physics-based Simulation** 正在进行的毕业论文。
- 研究将 Test-Time Training 层集成到用于求解偏微分方程的 Transformer 模型中，对注意力机制进行降维，以支持自适应物理仿真。

## CHECK24 - Baufinanzierung 重构项目

2025.09.01 - now

Java Spring Boot Vue CI/CD Kubernetes Docker Jib LLM Code Review Playwright Terraform Ansible Hetzner Atlassian

- 参与 Baufinanzierung 重构团队，在 **Java**、**Spring Boot** 与 **Vue** 服务上建设基础设施和交付流程，覆盖 **CI/CD**、基于 **Jib** 的镜像构建、部署自动化，以及 **Kubernetes** 环境下的运维支持。
- 开发用户融资条件变更相关业务逻辑，借鉴类似 Git 的 patch / head / branch 思想，处理用户与 Agent 同时更新条件时的变化记录，以及相关银行返回数据包逻辑。
- 参与 **Vue** 前端银行融资包卡片开发；在 DevOps 侧将 LLM Code Review 融入 **CI/CD** Pipeline，补充 **Playwright** E2E 测试，并将 CI 执行时间从约 8 分钟优化到约 3 分钟。

## Onlyone

2026.03.20 - now

Go DDD WebSocket Realtime Event Tencent COS Asynq PostgreSQL Redis APNs Async Tasks Push Idempotency Volcano Engine

- 主导情侣社交 App **Go** 后端建设，采用 **DDD** / 端口适配器结构：HTTP / WebSocket interfaces 调用 application **InboundPort** 用例，domain entity 与 **OutboundPort** 契约保持持久化无关，infrastructure adapter 实现 PostgreSQL、Redis、COS、asynq、APNs 与 Volcano Engine 集成。
- 建设 **WebSocket** realtime event 能力，支持聊天、输入中、已读、在线/离线状态和伴侣消息投递，并将持久化消息与离线 **APNs** 推送通知协同。
- 实现 **Tencent COS** 多媒体上传一致性控制，覆盖预签名上传、确认、超时恢复与 **Redis** 队列；基于 **asynq** 接入 **Volcano Engine** 视觉生成，处理重试、状态流转、失败修复和结果通知。

## AI 猎头系统

2023.05.01 - 2025.04.30

Python Golang AI Agent RPA Selenium Resume Parsing Workflow Automation

- 基于 **Python** 与 **Golang** 设计并开发 AI 驱动招聘系统，覆盖 JD 解析、候选人搜索、简历映射、自动触达、筛选和报告生成。
- 结合 **AI Agent** 能力与 **RPA** / **Selenium** 工作流，提升候选人搜索、初筛、跟进和知识沉淀效率。

## 在线图书馆

2024.01.30 - 2024.02.28

Spring Boot Vue MySQL Solr RBAC PDF/ePub IP Access Multi-level Deployment LCC/CLC Mapping Similarity Matching

- 设计并开发在线图书馆系统，基于 **RBAC** 支持管理员、组织管理员和读者角色，并实现 **PDF/ePub** 在线阅读与下载控制。
- 基于 **Spring Boot**、**Vue**、**MySQL** 与 **Solr** 实现检索和部署，并在受限服务器资源下优化交互链路与热点路径。
- 基于层级 JSON 分类数据实现递归 LCC 到 CLC 分类映射，并使用相似度匹配完成中英文分类名称对齐。

## Pokemoney

2023.07.15 - 2023.11.30

Flutter SQLite Dubbo Nacos Higress Redis MySQL ShardingSphere Kafka Spark Hive NiFi HBase Docker

- 基于 **Flutter** 与 **SQLite** 设计记账应用，支持离线/在线模式、多设备同步、账户、账本、分类目录和同步敏感工作流。

- 基于 **Dubbo**、**Nacos**、**Higress**、**Redis** 与 **MySQL/ShardingSphere** 开发后端服务，并接入 **Kafka**、**Spark**、**Hive**、**HBase**、**NiFi** 和 **Docker** 进行数据链路实验。

## 头条发布自动化客户端

2024.09.01 - 2024.09.23

Qt C++ Selenium BitBrowser Automation GUI Multi-threading

- 使用 **Qt/C++** 开发桌面自动化客户端，通过 **BitBrowser** 调试会话和可配置发布任务管理头条文章发布流程。
- 将 **GUI** 与自动化逻辑拆分到工作线程，通过 **signal/slot** 通信保持客户端响应，同时驱动浏览器操作并减少人工发布成本。

## 无人机仿真 + GIS 监控平台

2023.06.01 - 2023.06.07

Unreal Engine AirSim Cesium Node.js UDP CesiumJS Google 3D Tiles GIS

- 集成 **Unreal Engine**、**Microsoft AirSim**、**Cesium for Unreal** 与 **Google 3D Tiles**，搭建实时无人机仿真与 GIS 监控平台。
- 通过 **UDP** 将无人机多路虚拟相机画面传输到 **Node.js** 后端，并在 **CesiumJS Web** 控制台中可视化 GPS 遥测、相机视锥和实时画面。

## AI DevOps 课程项目: AI-HR

2025.04.01 - 2025.07.08

Spring Boot React Python LangChain PostgreSQL pgvector RAG gRPC Docker Kubernetes Traefik Terraform Ansible

- 设计微服务架构的智能招聘平台，支持职位管理、简历筛选、AI 面试和自动评分。
- 基于 **Python**、**LangChain**、**RAG** 与 **PostgreSQL/pgvector** 实现简历语义匹配、面试问题生成和候选人推荐，并准备 **Docker / Kubernetes** 部署支持。

## Catalysm Cards

2024.10.15 - 2025.01.30

Unity DOTS ECS Unity Physics Shader VFX

- 基于 **Unity DOTS/ECS** 与 **Unity Physics** 开发实时动作卡牌战斗游戏，实现高性能反应链战斗系统。
- 设计核心项目架构、触发器与元素残留系统，并重写 **VFX Shader** 逻辑以适配 **DOTS** 管线。

## Heaven Or Hell

2025.04.15 - 2025.07.10

Unity C++ KCP Protobuf Game Server Realtime Sync PCG

- 使用 **Unity** 开发非对称 2D PvP 多人在线游戏，围绕迷宫、灵魂与死神对抗构建核心玩法。
- 构建自研 **C++** 游戏服务端，集成 **KCP** 与 **Protobuf** 实现可靠实时网络同步，并支持程序化地图与核心玩法。

## Escape From Pavlov

2026.01.01 - 2026.01.26

Unity C# FSM Blackboard NavMeshPlus OpenAI GPT-4.1 CosyVoice WebSocket TTS PCG Fog of War

- 基于 **Unity** 开发潜行游戏，使用 **FSM** 与共享 **Blackboard** 协调守卫巡逻、搜索、警戒和追逐行为。
- 接入 **GPT-4.1** 对话与 **CosyVoice WebSocket TTS**，实现上下文 NPC 对话和实时语音播放。
- 实现基于 **BSP** 的程序化地图、**NavMeshPlus** 导航，以及基于纹理更新的 **fog-of-war** 小地图。