

هادی عباسی

مهندس ارشد نرم افزار

تهران-ایران

[Hiens.org](https://hiens.org)

Hadi.abbasi.programmer@gmail.com | linkedin.com/in/hadi-abbasi-programmer | <https://github.com/HadiAbbasi/>

خلاصه سوابق حرفه‌ای

مهندس ارشد نرم‌افزار با بیش از 18 سال تجربه در توسعه نرم‌افزار و تخصص در سیستم‌های بک‌اند، معماری‌های توزیع‌شده و اپلیکیشن‌های با عملکرد بالا. تسلط بر C++ (بیش از 6 سال)، Go Lang (2 سال)، Nginx/OpenResty/Lua (4 سال) و Node.js (2 سال)، همراه با دانش عمیق در زمینه الگوریتم‌ها، معماری مایکروسرویس، هم‌روندی (Concurrency)، اصول SOLID، الگوهای طراحی (Design Patterns) و مفاهیم معماری Even, CQRS, Sourcing, Saga و SOA. دارای سوابق درخشان در طراحی و توسعه سیستم‌های بک‌اند مقیاس‌پذیر و معماری‌های مبتنی بر CDN.

تجربیات کاری

فاتک الکترونیک (تهران، ایران، حضوری و تمام وقت) - مهندس ارشد نرم افزار/ توسعه دهنده Qt Widget و C++

تیر 1404 - تا کنون

پروژه ICS/ATC: توسعه، بهینه سازی، افزودن امکانات جدید و رفع باگ سورس کد Legacy پروژه دسکتاپ ICS-ATC (سامانه مدیریت موزی ارتباطات صوتی بین دستگاه‌های FXS/FXO/GSM/Console/Hotline/Radio) مورد استفاده در ارگان‌هایی مانند آتش نشانی، اورژانس، فرودگاه و ... به منظور بهبود ویژگی‌هایی همچون انتقال تماس، مدیریت کنفرانس و مدیریت تماس‌های موزی با استفاده از C++, Qt Widgets, SQLite

فروشگاه آنلاین MegaShop (تهران، ایران، استارت‌آپ) - مهندس ارشد نرم افزار/ توسعه دهنده QML, C++, Qt / توسعه دهنده Go Lang

بهمن 1402 - اسفند 1404

پروژه مگاشاپ: یک برنامه خرید و فروش محصولات کشاورزی و غذایی که جهت استفاده مشتریان در راستای زنجیره تامین (ارزش) مخصوصاً در زمینه امنیت غذایی تولید شد و تلاش کردیم تا حد امکان، واسطه‌های محصولات غذایی را برای پایین آوردن قیمت‌ها حذف کنیم! این پروژه 2 قسمت داشت که توسط بنده معماری و برنامه نویسی شد:

- پروژه Client مگاشاپ: این نرم‌افزار با Qt و C++ و QML به صورت چند زبانه و با گرافیک کاملاً Responsible طراحی شده بود و سکوهاى هدف آن، دسکتاپ و موبایل بود! من معماری کلاینت را بر اساس MVC با رعایت رویکردهای Solid پیاده کردم! در فاز 1 نرم‌افزار، من از QML برای UI سمت کلاینت استفاده کردم ولی در فاز 2، من معماری پروژه را سمت PWA و لود صفحات HTML تک صفحه‌ای پیش بردم تا هم در وب، هم در سیستم IOS و هم در پلتفرم‌های دیگر قابل استفاده باشد!
- پروژه Server API مگاشاپ: یک نرم‌افزار Server Side که توسط Go Lang به عنوان Backend تولید شد! در این API من با استفاده ازDDD تحت معماری Clean، تلاش کردم آینده پروژه را سمت Microservice شدن پیش ببرم! پایگاه داده این پروژه PostgreSQL بود و بر بستر Docker وارد مرحله خدمت رسانی شد! در این پروژه غیر از موارد مذکور، تجربیات ارزشمندی همچون طریقه Migration دیتابیس، برنامه نویسی و طراحی Admin Panel Dashboard و Client Web Single Page، استفاده از Template های Go Lang و ... را کسب نمودم!

ریات ترید FX-Dracons (تهران، ایران، استارت‌آپ) - توسعه ربات معامله گر با MQL5 / اپ تولید CSV خبری توسط QtWidget/C++

خرداد 1402 - آذر 1402

- ربات FX-Dracons: توسعه یک ربات معامله گر (Trader Bot) بر بستر Forex توسط Meta Trader 5 با استفاده از MQL5.
- نرم افزار تولید کننده فایل CSV زمانبندی خبری: توسعه نرم‌افزاری ساده توسط Qt C++ QWidget به جهت نیاز ما به داشتن نرم‌افزاری ساده که زمانبندی خبری بازار را در قالب یک فایل CSV مناسب نرم‌افزارمان تولید کند!

مهر 1399 – آذر 1399

برنامه OpenSource ویجت تقویم سه حالت (جلالی/جورجین با رویکرد اروپایی و رویکرد آمریکایی) همراه با دوست عزیزم جناب کامبیز اسدزاده [لینک](#)

پارس پک (تهران، ایران، حضوری و تمام وقت) – مهندس ارشد نرم افزار و Backend

فروردین 1396 – اسفند 1401

معماری و توسعه لایه Edge پروژه WCDN پارس پک (مایکروسرویس): پروژه wcdn پارس پک (شبکه توزیع محتوای وب سایت ها) از 2 لایه اصلی تشکیل شده است!

1- لایه Core (داشبورد ادمین ها): داشبورد مدیریت تنظیمات ادمین سایت مشتریان برای تنظیمات و قوانین Routing، قوانین Cache، Load Balancing و تنظیمات امنیتی به واسطه رابط کاربری

این لایه توسط 2 نفر از هم تیمی های بنده جهت راحتی مدیریت مدیران توسعه یافته بود!

2- لایه Edge (زیرساخت مدیریت درخواست کاربران وب سایت ها) (Nginx/Lua/Node.js/C++/Modsec/Rabbitmq):

معماری، طراحی، توسعه، راهبری، و سندنویسی این بخش با بنده بود!

این لایه زیرساختی نیاز به پرفرمنس بالا داشت و شامل دو کامپوننت مرکزی بود:

1- بخش توسعه یافته با Nginx (بر پایه لینوکس - پیاده شده روی سرورهای جهانی):

- توسعه یک reverse proxy برای مدیریت درخواست کاربران جهت:
- امنیت Real-time در مقابل حملات DDOS Layer-7، ویروس یابی در Upload، و جلوگیری از حملات XSS، فایروال دسترسی IP، پشتیبانی از SSL!
- مدیریت ترافیک: هدایت هوشمند بر مبنای رولهای Load-balancing
- Caching: کشینگ داینامیک محتوای وب سایت ها به صورت زمان اعتبار کش TTL قابل تنظیم توسط ادمین ها با قابلیت 4 نوع استراتژی: Always, Smart, Static, Never
- مونیتورینگ و آنالیز: Health Check زنده و جمع آوری آمار ترافیک و ... (توسط Prometheus)
- همگام سازی داده ها: توسط Redis Replication برای همگام سازی داده ها به همراه RabbitMQ به عنوان Event Delivery
- تمام صفحات خطا به صورت تمپلیت های چند زبانه طراحی شده بود که با زبان انتخابی ادمین ها به نمایش در می آمد و حتی ادمین سایت می توانست خودش صفحات مورد نظر خودش را طراحی کند!
- ادمین ها می توانستند استراتژی های مورد نظر خود را برای پاسخ به درخواست های مشکوک کاربران از بین 3 استراتژی زیر انتخاب کنند: بلاک سریع، Javascript challenge، یا هدایت به صفحه Google reCAPTCHA!
- ادمین ها می توانند سرورهای مختلف خود را با وزن های مختلف در سیستم Load-Balancer این سیستم اضافه کنند تا بر اساس استراتژی انتخابی خود، از بین استراتژی Round-Robin یا C-Hash (با / بدون Cookie Persistence) بتواند درخواست کاربران را به سرورهای خود مدیریت کند!

2- Node.js helper Api: که برای 3 عملیات مهم توسعه یافته بود:

- مینیفایر موازی برای مینیفای فایل های کش شده (HTML/CSS/JS/JPG/PNG) بر پایه سیاست های ادمین (توسط پکیج های Node.js) برای فشرده سازی ساین Payload محتواهای کش شده (کاهش ساز از 10٪ تا 40٪)
- لایه Waf و آنالیزور Modsec (Node.js, C++, N-API): استفاده از کتابخانه Modsec در C++ برای بررسی هدر و بادی ریکوئست های آمده از طرف کاربران!
- ما درخواست های مشکوک کاربران را بسته به تنظیمات ادمین ها و رولهای انتخابی آنها از بین رولهای پیش فرض خودمان یا رولهای تولید شده ادمین، مسدود می کردیم! همچنین دلیل مسدود سازی درخواست کاربران را که با استفاده از Audit log موتور Modsec تولید می شد به سیستم Core برای نمایش به ادمین سایت ارسال می کردیم!
- یک مازول برای IP Reputation برای هماهنگ سازی اتوماتیک و دوره ای Blacklist مان برای مسدود کردن IP اسپمرها و هکر ها و اترها قبل از اینکه سایت مشتریان را مورد هدف قرار دهند!

توسعه بازی موبایلی **Gang-style**:

- من برنامه نویس اصلی لایه Client این بازی توسط C++ و موتور Cocos-2d بودم و این سورس به صورت کدنویسی کور (Blind) در C++ توسعه یافته بود! بعضی از Unit test های من توسط C++ در Qt (Widget) طراحی شده بود!
- این پروژه برای من چیزهای زیادی را برای یادگیری به همراه داشت از برخی الگوهای طراحی یا Design Pattern ها (مثل Singleton در مدیریت گلوبال امتیازات و ...، Factory Class و Abstract Factory در ساخت اشیای بازی، Object Pool در تولید و مدیریت انواع گلوله های بازی، Bridge برای مدیریت بازی چند زبانه، Prototype در داپلیکیت اشیای بازی و ...) تا چالش های Optimization (مثل استفاده از vld برای یافتن و رفع Memory Leak های بازی)! من در لایه Android/IOS/Windows توسعه می دادم و همکارم هم وب سرور را به کمک PHP و MySQL توسعه می داد!

پروژه های دیگر من در پارس پک:

- توسعه یک چت روم ساده توسط Socket.io با Node.js
- توسعه یک 2-step authentication ساده با JAVA و Node.js
- توسعه یک Bot ساده تلگرام در جهت پرداخت توسط Node.js و Telebot!
- کار روی سورس کلاینت Microsip برای افزودن برخی فیچر ها با کمک C++ (MFC)!

پروژه VR و مالتی پلیر آنریل انجین 4 (UE4) (تهران، ایران، پروژه تستی) – توسعه دهنده UE4 Blueprint / مدل ساز Blender3D

- پروژه بازی پروتوتایپ 3 بعدی VR شکار مرغابی توسط UE4: توسعه یک بازی دمو 3 بعدی با استفاده از UE4 و Blueprint روی Samsung Gear VR (بازی نوستالژیک میکرو با گرافیک جدید)
- پروژه بازی پروتوتایپ مالتی پلیر (UE4): توسعه یک بازی دمو 3 بعدی با استفاده از UE4 و Blueprint به صورت سوم شخص (Third person controller) بر بستر ویندوز/اندروید به واسطه وایفای دایرکت دارای قابلیت پرداخت درون برنامه ای کافه بازار با کمک JNI

پروژه پایان ترم دوره کارشناسی در دانشگاه صدرالمتالهین (AR) (تهران، ایران، پروژه دانشگاهی) – توسعه دهنده C# توسط AForge.net

- پروژه AR برای رندر تصویر روی بارکد تشخیص داده شده روی کاغذی که مقابل دوربین لپ تاپ قرار می گرفت: توسط C#.net و AForge.net

دوره کارورزی کارشناسی در دانشگاه صدرالمتالهین (تهران، ایران، پاره وقت در شرکت Omge.ir) – توسعه دهنده Qt/QWidget و UE4

- ارتباط سوکت کلاینت – سروری توسط Qt
- تولید خروجی Android توسط Adobe Flash AS3
- تنظیم پروژه C++ آنریل انجین 4 روی Qt Creator
- نصب OpenCV روی Qt با استفاده از CMake و کپچر از دوربین و نمایش کادر دور سر کسانی که روبروی دوربین بودند!
- خروجی اندرویدی توسط Unreal Engine 4
- پروژه ساده گرافیکی Timeline توسط QML

- توسعه نرم افزار **Content Creator** دسکتاپی به هدف ساخت محتوای چند رسانه ای برای استفاده در برنامه نصب شده در تبلت های یک آژانس ریلی: توسعه توسط Qt Widget , C++ (پلیر نصب شده در تبلت قطار از لایبری توسعه یافته بنده برای خواندن محتوای ساخته شده توسط نرم افزار من استفاده می کرد)
- توسعه یک نرم افزار ساده برای رسم اشکال هندسی: توسعه توسط Qt Widge , C++ ، با قابلیت لود و سیو اشکال روی فایل
- توسعه مختصر یک پروژه شبیه سازی: این پروژه از قبل توسط این شرکت توسعه داده شده بود و من باید دیگرام یوزکیس آنرا از روی سورس رسم می کردم و نهایتا امکانات خاصی را به آن می افزودم!
- تست و آنالیز نرم افزار ویدیووال شرکت امگا
- کار روی نرم افزار ساده ای برای ارتباط سریال پورت: با استفاده از WPF , C#

شرکت ویراتک شریف (تهران، ایران، حضوری و پاره وقت) – توسعه دهنده C++(GCC) در لینوکس Ubuntu

فروردین 1393 – مرداد 1393

- آشنایی اولیه با Linux , Git , C++11 GCC , Boost , Pcap , Wireshark , Winpcap , Libpcap , PF-Ring , Sctp Protocol , Threads , Thread Synchronization (Mutex) و سپس طراحی و توسعه ابزار ارتباط شبکه ای در بستر Ubuntu شامل:
- ران کردن سوکت Sctp (در لینوکس توسط C++11 GCC)
 - توسعه یک Blocking Queue برای کار در یک نرم افزار Pcap (در لینوکس توسط C++11 GCC و Boost)

2 نرم افزار آتوران پرنیتیشن (تهران، ایران، پروژه ای) – توسعه دهنده Adobe Flash AS3/Adobe Air

اردیبهشت 1391 – تیر 1391

- تولید دو نرم افزار آتوران پرنیتیشن مدرن برای ارائه ها و کنفرانس های دانشگاهی ام به جای استفاده از Power Point با استفاده از Adobe Air و Adobe Flash AS3

سافت روید (Soft Roid) (تهران، ایران، پروژه ای) – توسعه دهنده Flash AS3

اردیبهشت 1391 – تیر 1391

- طراحی نرم افزار اتوران سافت روید به عنوان بانک نرم افزاری محصولات اندرویدی: همکاری با آقای مجید علوی مدیر وب سایت مجید آنلاین با امکانات سرچ و نصب نرم افزار و پخش موزیک و ... توسط Flash AS3

رمز غدیر (تهران، ایران، پروژه ای) – توسعه دهنده Flash AS3

شهریور 1390 – مهر 1390

- طراحی نرم افزار رمز غدیر در شرکت پردازش گستر فجر برای عید غدیر: طراحی قسمت نگارستان غدیر پروژه رمز غدیر به صورت گالری ویرایشگر تصاویر و متن و ارسال تصاویر طراحی شده کاربران به وب سایت شرکت و اعلام پیام از طرف وب سایت به کاربران توسط Flash AS3

کینگ پرند (King Parand) (تهران، ایران، پروژه ای) – توسعه دهنده Flash AS3

تیر 1390 – شهریور 1390

- پروژه آتوران نرم افزار شرکت کینگ پرند (شرکت ماهان): طراحی نرم افزار اتوران محصولات تک سی دی کینگ پرند با امکانات سرچ و نصب نرم افزار و پخش موزیک و ... توسط Flash AS3

مهر 1389 – آذر 1392

طراحی و توسعه نرم افزارهایی در بستر E-Learning شامل:

- توسعه نرم افزار 3 بعدی پیک نوروزی مقاطع ابتدایی: توسط AS3 و کتابخانه Alternativa3D، این نرم افزار شامل تکالیف نوروزی دانش آموزان مقاطع ابتدایی بود که در چند نمایشگاه از جمله نمایشگاه کودک الکترونیک جایزه بهترین محصول آموزشی را در سال ۹۰ کسب کرد! علت مورد توجه قرار گرفتن ناگهانی آن، شمای ۳ بعدی سفره ۷ سین آن بود که تکالیف هر روز در یکی از آیتم های سفره 7 سین قرار داشت!
- توسعه نرم افزار تکلیف الکترونیکی مدارس (تام) و نرم افزار تکالیف تابستانه مدارس: توسط Adobe Flash AS3، شامل تعداد زیادی بازیها و محتوای آموزشی و تستی برای دانش آموزان مقاطع ابتدایی به هدف یادگیری لذت بخش
- توسعه نرم افزار تولید محتوای آموزشی با امکان گرفتن خروجی محتوای swf توسط معلمان (تما): توسط Adobe Flash AS3، با قابلیت ارسال امتیاز به سرور شرکت! البته قالب ها و محتوای آموزشی و پازل های این نرم افزار توسط بنده تولید شد و خود نرم افزار تولید کننده با دوستان ما بود!
- توسعه چند برنامه کوچک در جهت مدیریت محتوای آموزشی: توسط Adobe Flash AS3، با قابلیت Load و Embed محتوای آموزشی توسط معلمان در یک فایل انکریپت شده در جهت نمایش در نرم افزار اختصاصی ما برای دانش آموزان و چند نرم افزار دیگر...!

اتاق آبی (BlueRoom) (تهران، ایران، پروژه) – توسعه دهنده Flash AS3 و آرتیست 3D Max و Photoshop

تیر 1389 – مهر 1389

چند دمو از بسته بندی های طراحی شده توسط شرکت اتاق آبی: توسعه و نمایش چند دمو SWF از بسته بندی های طراحی شده شرکت اتاق آبی که در وب سایت این شرکت به نمایش در می آمد!

مجموعه پروژه های یونیتی (Unity3d) (تهران، ایران، شخصی) – Unity3D/C#/JS

اردیبهشت 1389 – شهریور 1390

ترجمه کتاب Unity3D Essentials و یادگیری Unity3D به همراه انجام چند پروژه تستی مثل جزیره 3 بعدی، پروژه اتاق با تغییر متریال دیوارها، پروژه منظره برفی با کلبه، بازی ساده گربه زباله پرت کن و ... و استفاده از این تجربه ها در پارس پک روی چند سورس خریداری شده

شرکت سیمیا استادیوز (Simia Studios) (تهران، ایران، پروژه) – توسعه دهنده Flash AS3 و آرتیست 3D Max و Photoshop

مهر 1388 – اسفند 1388

- وب سایت 2 بعدی شرکت AbmisPars به آدرس abmispars.com: توسط Adobe Flash AS3
- وب سایت 3 بعدی شرکت Lacsim: توسط Adobe Flash AS3 , Away3d
- ایده پردازی، طراحی و مدل سازی سه بعدی غرفه نمایشگاهی شرکت پلیران: توسط 3DMax

شرکت شبیر (تهران، ایران، حضوری و تمام وقت) – توسعه دهنده Flash و AS3 و گرافیکست فتوشاپ

تیر 1387 – شهریور 1388

توسعه Template فلش وب سایت شرکت: توسط Adobe Flash & AS3
توسعه نرم افزار Autorun تبلیغاتی معرفی خدمات شرکت: توسط Adobe Flash & AS3
طراحی 2 بیلبورد تبلیغاتی: توسط Adobe Photoshop

• دانشگاه غیر انتفاعی صدا (صدرالمتالهین) - دوره کارشناسی (مهندسی نرم افزار) ([لینک](#))

مهر 1390 - اردیبهشت 1394

من به همراه تنی چند از دوستانمان 4 کنفرانس کلاسی موفق روی مطالب مختلف برگزار کردیم. برای برگزاری این کنفرانس ها و نمایش توانایی برنامه نویسی ام، من دو اپلیکیشن آتوران به عنوان جایگزینی برای پاورپوینت طراحی کردم (به کمک Adobe Flash + Adobe Air)! این کنفرانس ها به خاطر محتوای به روز و مفید آنها به همراه اپلیکیشن پرزنتیشن قوی اش مورد توجه اساتید ما قرار می گرفتند. یکی از تلاشهای موفق من در دانشگاه، ارائه روش جایگزین استفاده از پشته یا Stack به جای روش های بازگشتی برای بهبود پرفرمنس نرم افزارها بود که مورد تحسین استادمان قرار گرفت. همچنین بنده بخشی از جزوه ارزشمند استاد عزیز جناب خورسند را در زمینه طراحی الگوریتم ها جمع آوری و جمع و تایپ کردم و توضیحات اضافی برای بهبود ارائه مطلب در این جزوه اضافه کردم! از دیگر فعالیت های دانشگاهی من در دوره کاردانی و کارشناسی نرم افزار:

- انجام پروژه شبیه ساز بورس تهران به صورت سه نفره در درس آزمایشگاه مهندسی نرم افزار (آشنایی جزئی با entity framework)
- ارائه مقاله ای در زمینه Big Data و No SQL به استاد محترم جناب آقای کاوه احمدی استاد درس پایگاه داده
- پروژه پایان ترم مقطع کاردانی: برنامه مدیریت اطلاعاتی یک آژانس املاک بوسیله Dot Net , Sql در سال 87
- شرکت در یک پروژه بازی سازی ساده در تابستان سال 86 به صورت کلاسهای هسته علمی دانشگاهی (مقطع کاردانی)
- شرکت در دوره های برنامه نویسی Visual Basic و OOP C# و طراحی صفحات وب هسته علمی دانشگاه مقطع کاردانی
- طراحی یک App ساده برای نمایش رسم منحنی Sin و Cos و Tan و Cot توسط Adobe Flash در درس ریاضیات مقطع کارشناسی

• آکادمی تحلیل داده تهران - اتمام دوره معماری نرم افزار با رویکرد مایکروسرویس ها، Solid.Clean, Onion.CQRS.Saga.DDD,DDD

Design Patterns و ... ([لینک](#))

آذر 1402 - خرداد 1403

- به علاوه، من این دوره های خودآموزی را به صورت کامل گذرانده ام:
- دو جلد کتاب: دیتل اند دیتل چگونه با C++ برنامه سازی کنیم!
- بیش از 300 ساعت آموزش های ویدیویی C++ مانند: آموزش Udemy C++ Masterclass course آقای Daniel Gakwaya و Udemy LEETCODE In C++ DSA Coding Interview Questions for FAANG 2023 که شامل 49 سوال اینترنتی و استخدامی شرکت های غول فناوری نظیر مایکروسافت و اپل و گوگل و ... بود!

تخصص های تکنیکال

C++ 98/11,14,17, 20, Qt, QML, Boost, CMake (in progress for C++ 23, 26, ...), MQL5 (In Meta Trader)
Golang, gRPC(Google Proto Buffer), Node.js (JavaScript), Nginx/Openresty/Lua
Postgres, MySQL, MongoDB, Redis, JSON, XML, Git
Software Architecture, Microservices, Distributed Systems, CQRS, SOA, Event-Driven, Saga pattern, OOP,
Solid Principles, Design Patterns, Clean, Onion, DDD, MVC, MVP, MVVM, UML
Python (Jupyter), (AI is my next target)
Linux (Ubuntu Client/Server), (Docker in Progress)
Nginx, OpenResty, Lua
Others (Scrum, Clean Code, Flash, AS3, HTML , CSS, Photoshop, Figma, UE4 (Blueprint), Unity3d (C#),
Visual Studio C#.net, PHP, Java)

اطلاعات اضافی (شخصی و ...)

- معاشرت خوب با افراد تیم، علاقه به حل مسایل برای کمک به دیگران، عاشق یادگیری
- آموزش برنامه نویسی در رسانه های اجتماعی از سال 1388 لینک | لینک | لینک
- علایق: کارهای خیریه، AI، بازی و بازی سازی، یادگیری، آموزش، پیشرفت و پیشروی
- زبانها: فارسی و انگلیسی

برای اطلاعات بیشتر از تجربیاتم، لطفاً [وب سایت من](#) یا [لینکدین مرا](#) دنبال کنید!