

Павел Дягилев

Java / Kotlin Backend Developer

Белград, Сербия | work@topilov.dev | +381 62 104 6231
linkedin.com/in/pavel-dyagilev

Java/Kotlin backend-разработчик с опытом более 4 лет в финтехе и многопользовательских играх. Развиваю сервисы биржи Rapira и общую игровую платформу Cristalix. Рассматриваю полную занятость, удалённую работу и переезд в пределах Европы.

Опыт работы

Rapira | Java Backend Developer

08.2025 - настоящее время

Полная занятость | Криптовалютная биржа: AML, депозиты, выводы и админка.

Стек: Java · Spring Boot · PostgreSQL · MongoDB · Kafka · Redis · Liquibase · OpenAPI/Swagger · Testcontainers · Grafana · Docker

Обязанности: Разработка backend-сервисов и REST API от согласования OpenAPI-контрактов до внедрения в прод. Внешние интеграции, асинхронная обработка сообщений, транзакции и миграции БД. Unit-, интеграционное и E2E-тестирование, диагностика производных инцидентов, декомпозиция задач и документация.

Результаты

- Реализовал административный сценарий ручного зачисления депозитов, отклонённых AML-проверкой, с обеспечением идемпотентности операции для защиты от повторного зачисления.
- Дорабатывал интеграции AML-провайдеров: обработку ошибок, ретрай, таймауты и переключение провайдеров при сбоях. Добавил историю проверок, статусы и ошибки в API админки, метрики ошибок провайдеров и алерты.
- Переработал инструмент расследования операций: вместо первого совпадения API возвращает все депозиты, выводы и транзакции, связанные с адресом или транзакцией.
- Оптимизировал пагинированные выборки: устранял N+1 в БД и межсервисных вызовах, корректировал индексы и JOIN, выделял запросы подсчёта записей. Реализовывал кеширование в Redis с TTL и инвалидацией.
- Самостоятельно разработал сервис оркестрации AI-агентов, используемый frontend- и backend-разработчиками: интеграции с Linear и Telegram, запуск CLI-инструментов, изменение кода, тестирование и создание merge requests.
- Реализовал постоянную очередь задач с ограничением параллельных запусков, восстановлением с сохранённого этапа и выполнением зависимых изменений в репозиториях библиотек и сервисов.

Cristalix | Java/Kotlin Team Lead

08.2025 - настоящее время

Частичная занятость | Многопользовательские игры и общая платформа разработки.

Стек: Java · Kotlin · MongoDB · Redis · Kafka · ClickHouse · Grafana · Metabase · Docker · Kubernetes · CI/CD

Обязанности: Техническое руководство развитием simulator-api и общих игровых систем. Проектирование решений, распределение задач между проектами симуляторов, code review и менторинг разработчиков. API-контракты, миграции данных и расследование инцидентов в продакшене.

Результаты

- Координировал обновления платформы в общих библиотеках, игровых серверах и клиентском коде. Публиковал документацию API по версиям и инструкции по миграции для внедрения обновлений командой.
- Выстроил сбор игровых событий в ClickHouse с подробной историей изменений экономики игроков. Создал дашборды в Grafana и Metabase для расследования проблем прогрессии и наград.

- Разработал CI/CD-пайплайны, собирающие компоненты нескольких репозиторий в игровые тестовые окружения Kubernetes по запросу разработчиков команды.

Cristalix | Java/Kotlin Developer

08.2022 - 07.2025

Полная занятость | Многопользовательские игры и общая платформа разработки.

Стек: Java · Kotlin · MongoDB · Redis · Kafka · KSP · OpenGL · JUnit · JProfiler · Git

Обязанности: Разработка серверной и клиентской части игр, общих библиотек, автоматизированное тестирование и поддержка продакшена. Code review, менторинг разработчиков и техническая документация.

Результаты

- Разработал и выпустил шесть игр-симуляторов от концепции до релиза: реализовал серверную логику и клиентские интерфейсы на внутренней OpenGL-библиотеке. Работал с геймдизайнером над игровыми механиками и экономикой.
- Спроектировал и разработал simulator-api — общую Java/Kotlin-платформу, используемую командой для создания игр-симуляторов. Реализовал переиспользуемые системы данных игроков, инвентарей, магазинов, боевых пропусков, событий и обучения новых игроков.
- Разработал кодогенерацию на KSP для типизированных конфигураций, команд и обработчиков событий, сократив шаблонный код в проектах симуляторов.
- Реализовал сохранение данных игроков в MongoDB и межсерверную синхронизацию. Предотвратил одновременную загрузку данных игрока несколькими серверами при переходах и добавил кеширование лидербордов и общих данных в Redis.
- Профилировал серверный и клиентский код с помощью JProfiler, находил и устранял узкие места производительности и утечки памяти.
- Координировал разработку игры SCP от технического задания до релиза, обучал стажёров и работал с геймдизайнерами и тестировщиками.

Образование

Университет «Синергия»

09.2024 - 06.2029 ожидается

СПО, «Информационные системы и программирование» (обучаюсь).

Языки: Русский: родной. Английский: базовый разговорный уровень.