Engineer Mjukvara

Byggde en lojalitetsplånbok, ligor och märken

Byggde lojalitets- och ryktessystemet — 67 funktioner över en huvudbok i 31 tabeller, med ligor, märken och en inlösenbutik — som tar ett radlås på saldot för att stänga fönstret för dubbelspendering.

2025

67

funktioner över en lojalitetshuvudbok i 31 tabeller

Situation. Professionella nätverk har ett kallstartsproblem: plattformen är värd att använda när andra redan använder den, och fram till dess finns det inte mycket som lockar tillbaka. Den vanliga hävstången är ett belöningssystem — poäng för att bidra, en status som speglar anseende — vilket är lätt att beskriva och förrädiskt att bygga, för i samma stund som poäng kan spenderas är de pengar, och varje misstag som går att göra med pengar går att göra här också.

Uppgift. Bidrag måste gå att mäta och belöna, med ett saldo som inte kan spenderas två gånger.

Handling. Lojalitetsschemat omfattar 31 tabeller och 67 funktioner, med status i ytterligare 5 tabeller och 32 funktioner, och bredvid dem finns scheman för upptäckt och personalisering som avgör vad en viss medlem ser. Ovanpå huvudboken finns ligor, märken och en inlösenbutik där ett saldo blir till något verkligt. Den del som krävde omsorg är den äldsta buggen av alla: kontrollera saldot, spendera det sedan, och två anrop som kommer samtidigt klarar båda kontrollen. Varje skrivoperation tar ett radlås på plånboken innan plånboken läses, så att det andra anropet väntar på att det första ska bli klart i stället för att kapplöpa med det. Att plånboken ligger i samma databas som allt annat är det som över huvud taget gör det möjligt — saldot och det som köptes för det committas tillsammans eller inte alls.

Resultat. Bidrag mäts och belönas, och ett saldo är aritmetik i stället för en uppskattning. Radlåsning är det långsammare svaret och valdes ändå: vid trängsel kring en plånbok får transaktionerna vänta på sin tur, och alternativet är en medlem som spenderar samma poäng två gånger och någon som får stämma av det för hand efteråt.

Använd erfarenheten i ert projekt

Använd ”Byggde en lojalitetsplånbok, ligor och märken” som utgångspunkt för en liknande utmaning i er organisation. Tjänsterna bakom arbetet finns tillgängliga för ert projekt. Den del användarna aldrig ser: där data lagras, vilka reglerna är och hur andra system får kommunicera med den.

Se våra tjänster Hör av er →

Se bakom resultatet

Läs om situationen, besluten och resultatet i exemplet. Vi kan diskutera vad som passar era förutsättningar och vad som kräver ett annat angreppssätt. Byggde en lojalitetsplånbok, ligor och märken — 67 funktioner över en lojalitetshuvudbok i 31 tabeller

Se våra tjänster Hör av er →

Vill du belöna dem som dyker upp?

Prata om ert projekt med ingenjören som ansvarar för leveransen. Vi avtalar omfattning, hur priset beräknas och överlämning skriftligt innan arbetet börjar.

Roll i uppdraget: Databasingenjör. Det bygger på Backendutveckling, Databaser, PostgreSQL, SQL, Prestandaoptimering och Produkt och krav. Och nu när ni är här: vi är ganska bra på Backend- och API-utveckling, Databasdesign och datamodellering och Produktstrategi och krav.

Hör av er Se våra tjänster

En del av **en längre historik** — och den finns i sin helhet här.

Varje post är skriven på samma sätt: situationen, uppgiften, vad vi gjorde och vad som förändrades.

Se hela historiken

Definiera förbättringen ni behöver

Beskriv arbetsflödet, befintliga gränssnitt och användarna som behöver förändringen. Vi kan definiera en testbar leverans och en överlämning som gör att teamet kan underhålla lösningen.

Se vad det kostar Hör av er →

Vill du belöna dem som dyker upp?

Fråga om besluten bakom ”Byggde en lojalitetsplånbok, ligor och märken”. Ni talar med personer som kan förklara arbetet och bedöma ert eget projekt.

Se våra tjänster

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Köpenhamn, Danmark

Ta med dig den här sidan

Visitkort

Omsorgsfullt skapad med kärlek av D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Upphovsrätt © 2025 – nu · Engineer ApS · Alla rättigheter förbehållna.

Utskrivet från https://software.engineer.company/sv/portfolio/built-a-loyalty-wallet-leagues-and-badges/