

Шевченко Александр

★ SENIOR C++ DEVELOPER, 170 000 ГРН.

🔄 14 квітня 📍 Місто: [Київ](#)

Вік: 47 років

Режим роботи: повний робочий день, віддалена робота

Категорії: IT, WEB фахівці

[Увійдіть](#) або [зареєструйтеся](#) на сайті як роботодавець, щоб бачити контактну інформацію.

Досвід роботи

c++ developer

Fraglab (Gamedev), Київ

03.2018 – 01.2024 (5 років 10 місяців)

Обов'язки:

Проекты:

- Shatterline
- неанонсированный проект на UE5

Занимался:

- развитием и совершенствованием AI-системы, работал с анимационной системой, дорабатывал редактор;
- инструменты: C++ (Visual Studio), LUA, Perforce, Jira, Confluence.

c++ developer

Boolat Games (IT), Київ

08.2016 – 02.2018 (1 рік 6 місяців)

Обов'язки:

Проекты:

- несколько hidden object игр: Subliminal Realms: Call of Atis, Dreampath: Curse of the Swamps (порт на iOS), Dreampath: Guardian of the Forest
- неанонсированный проект

Занимался:

- разработкой игровых систем, инициировал внедрение юнит-тестов;
- несколько месяцев на одном из направлений был и.о. код-лида в небольшой команде разработчиков;
- инструменты: C++ (Visual Studio), Qt, LUA, немного Python и OpenGL, TortoiseGit, Redmine, Jira, Confluence.

c++ developer

Hey-clay/Jutiful (IT), Київ

10.2015 – 07.2016 (9 місяців)

Обов'язки:

Проекты:

– РЕБУСИ

– серія HEY CLAY

Занимався:

– розробкою скриптів і утилит для автоматизації підготовки графіки і даних в xml (в т.ч. plist) і json.

– інструменти: ExtendScript (javascript для додатків adobe), трохи Swift (XCode), C++ (Visual Studio) і bash.

Освіта

КПИ (Київ)

Спеціальність: ФАКС

повна вища, 09.1994 – 01.1998 (3 роки 4 місяці)

Знання мов

Англійська - Середній, Російська - Професійний (експерт), Українська - Професійний (експерт)

Додаткова інформація

Особисті якості, хобі, захоплення, навички: Программування вважаю своїм головним інтересом в житті. Стараюся максимально багато часу віддавати самоосвіті: книги, лекції з конференцій, tutoriали. Язика (по убиванню ступеня знань): C++, LUA, ExtendScript, C#, Python, Swift, Java, Pascal (Delphi), Assembler. Слідую за нововведеннями стандарту C++ і рекомендуваними best practice, такими як C++ Core Guidelines, і стараюся по можливості застосовувати в роботі і то, і друге. Ігрові движки (по убиванню ступеня знань): Lumberyard, UE, Unity, Cocos 2d-x, HGE. Швидко учусь, наприклад: – перший скрипт для фотошопа написав, витратив полудня на вивчення мануалів і полудня на проби/помилки, при цьому до цього ніколи не писав ні скрипти взагалі, ні на ExtendScript в частині; – в Boolat Games пройшов всього рік роботи, кілька місяців без коду-лида, в основному в одиночку, виконував завдання по розробці складних ігрових систем для гейм-дизайнерів. Люблю комп'ютери і комп'ютерні іграшки, фантастику, солодке і котики. Граю з кінця 80-х (флайтсими, FPS, TPS, RTS, TBS, RPG, екшн-RPG, морські, танкові і автосими, файтинги, іноді пазли і екшн-аркади).

Мета пошуку роботи, побажання до місця роботи: Ціную роботу в спокійному режимі, з мінімально необхідним кількістю засідок по вечорах і вихідних. В колегах ціную професіоналізм, відкритість і юмор. Для роботи потрібна потужна техніка і три монітори. Живу в Києві, віддаю перевагу віддаленій формі роботи \$4000