

Шевченко Александр

★ SENIOR C++ DEVELOPER, 170 000 ГРН.

🔄 16
червня

📍 Місто: [Київ](#)

Вік: 49 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

Занимался:

– разработкой скриптов и утилит для автоматизации подготовки графики и данных в xml (в т.ч. plist) и json.

– инструменты: ExtendScript (javascript для приложений adobe), немного Swift (XCode), C++ (Visual Studio) и 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: Программирование считаю своим главным интересом в жизни. Стараюсь максимально много времени уделять самообразованию: книги, лекции с конференций, tutoriales. Языки (по убыванию степени знаний): C++, LUA, ExtendScript, C#, Python, Swift, Java, Pascal (Delphi), Assembler. Слежу за нововведениями стандарта C++ и рекомендуемыми best practice, такими как C++ Core Guidelines, и стараюсь по возможности применять в работе и то, и другое. Игровые движки (по убыванию степени знаний): Lumberyard, UE, Unity, Cocos 2d-x, HGE. Быстро учусь, например: – первый скрипт для фотошопа написал, потратив полдня на изучение мануалов и полдня на пробы/ошибки, при этом до этого никогда не писал ни скрипты вообще, ни на ExtendScript в частности; – в Boolat Games спустя всего год работы, несколько месяцев без код-лида, в основном в одиночку, выполнял задачи по разработке сложных игровых систем для гейм-дизайнеров. Люблю компьютеры и компьютерные игрушки, фантастику, сладкое и кошек. Играю с конца 80-х (флайтсимулы, FPS, TPS, RTS, TBS, RPG, экшн-RPG, морские, танковые и автосимулы, файтинги, иногда пазлы и экшн-аркады).

Мета пошуку роботи, побажання до місця роботи: Ценю работу в спокойном режиме, с минимально необходимым количеством засидов по вечерам и выходных. В коллегах ценю профессионализм, открытость и юмор. Для работы требую мощное железо и три монитора. Живу в Киеве, предпочитаю удаленную форму работы \$4000