

# Шевченко Александр

## ★ SENIOR C++ DEVELOPER, 170 000 ГРН.

7

Февраля

Город: [Киев](#)

Возраст: 48 лет

Режим работы: полный рабочий день, удаленная работа

Категории: IT, WEB специалисты

[Войдите](#) или [зарегистрируйтесь](#) на сайте как работодатель, чтобы видеть контактную информацию.

### Опыт работы

#### [C++ developer](#)

Fraglab (Gamedev), Киев

03.2018 – 01.2024 (5 лет 10 месяцев)

Обязанности:

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), Киев

08.2016 – 02.2018 (1 год 6 месяцев)

Обязанности:

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), Киев

10.2015 – 07.2016 (9 месяцев)

Обязанности:

Проекты:

– РЕБУСИ

– серия 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.

## Образование

### КПИ (Киев)

Специальность: ФАКС

полное высшее, 09.1994 – 01.1998 (3 года 4 месяца)

## Знание языков

Английский - Средний, Русский - Профессиональный (эксперт), Украинский - Профессиональный (эксперт)

## Дополнительная информация

Личные качества, хобби, увлечения, навыки: Программирование считаю своим главным интересом в жизни.

Стараюсь максимально много времени уделять самообразованию: книги, лекции с конференций, тьюториалы. 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 (флайтсимы, FPS, TPS, RTS, TBS, RPG, экшн-RPG, морские, танковые и автосимы, файтинги, иногда пазлы и экшн-аркады).

Цель поиска работы, пожелания к месту работы: 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