

AFONSO CRUZ

LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

CONTACTOS

932 395 501

afonsobcruz10@gmail.com

AfonsoCruz10

São Félix da Marinha, Gaia

COMPETÊNCIAS

Trabalhador

Comunicativo

Sempre pronto a aprender

Organizado

EDUCAÇÃO

Ensino Superior

Universidade Minho

Licenciatura Ciências da Computação

Secundário

Colégio Internato dos Carvalhos

Informática de gestão

LINGUAS

Português

Inglês

PERFIL

Olá, sou o Afonso, tenho 23 anos e sou licenciado em Ciências da Computação pela Universidade do Minho. Atualmente, estou a frequentar o curso online "The Complete Web Developer in 2023: Zero to Mastery". Esta área despertou o meu interesse e, apesar de não ter sido amplamente explorada durante a licenciatura, considero-a de grande importância e potencial para a minha carreira.

EXPERIÊNCIA DE TRABALHO

Agência Couto - Contabilidade e Gestão 2019

Com os meus 18 anos realizei um estágio educacional durante 3 meses, onde fui responsável pela organização de pastas físicas, contribuindo para a eficiência na gestão documental da empresa. Ganhei familiaridade com noções básicas de contabilidade, auxiliando na conciliação de contas e lançamentos financeiros.

Condolitoral, Administração de condomínios 2023/2024

Na empresa do meu pai desempenhei múltiplas funções na gestão de condomínios, incluindo a gestão financeira quotidiana, como a recepção de pagamentos de condomínio, a emissão de recibos controlo de contas bancárias e participação em assembleias de condomínios. Além disso, assumi responsabilidades práticas na manutenção dos prédios, realizando inspeções regulares, coordenando reparações necessárias e garantindo que todas as normas de segurança e manutenção fossem rigorosamente seguidas.

Técnico de Apoio Informático - Eleições 2024 2024

Desempenhei o papel crucial de técnico de apoio informático durante as eleições europeias de 2024, assegurando que todos os sistemas eleitorais estivessem operacionais e sem falhas técnicas. Isso incluiu a configuração inicial dos equipamentos, monitoramento contínuo durante o processo eleitoral e resolução de problemas em tempo real para garantir a integridade e a confiabilidade do processo democrático.

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

- Linguagens de Programação:** C, Python, Haskell, Java, JavaScript, CSS
- Base de Dados:** MySQL, MongoDB

PROJETOS

ExploreBraga - Projeto Final de Curso

ExploreBraga é uma aplicação web utilizando a MERN stack (MongoDB, Express.js, React.js, Node.js). Este projeto permite aos utilizadores visualizar, criar e gerir eventos e locais na cidade de Braga. Funcionalidades chave incluem a criação e gestão de contas, pesquisa e visualização de eventos e locais, interação através de avaliações e comentários, e a capacidade de marcar favoritos. O sistema também assegura a segurança e a autenticação dos utilizadores, garantindo uma experiência segura e personalizada. Este projeto desafiador me permitiu adquirir e aplicar habilidades em desenvolvimento web, manipulação de dados, e criação de interfaces de usuário intuitivas, culminando em um produto funcional e robusto.

Ready to Rumble - Programação Concorrente

Neste projeto, desenvolvi um jogo inspirado no Agar.io, onde os jogadores controlam círculos que crescem ao consumir círculos menores e evitam os maiores. O jogo inclui funcionalidades como login, ranking, temporizador e tabela de classificação. Utilize processos Erlang para gerenciar a lógica e o gerenciamento de dados do lado do servidor. Para a interface gráfica do usuário e o manuseio de entradas, utilize Processing (Java) com threads. A comunicação entre o servidor e o cliente foi realizada através de sockets, garantindo uma experiência de jogo fluida e interativa.

Adega "Borracho" - Base de Dados

Neste trabalho, desenvolvi um Sistema de Base de Dados (SBD) relacional para um cenário hipotético de venda de produtos ou serviços, criando uma adega fictícia chamada "Borracho". Utilizei um modelo conceitual para projetar a estrutura do base de dados da adega e implementei-o no MySQL. Para melhorar o desempenho e a flexibilidade do base de dados, escrevi um script em Python que transferiu os dados do MySQL para o MongoDB, um sistema de base de dados NoSQL. Esta abordagem permitiu combinar as vantagens dos sistemas de base de dados relacionais e NoSQL.

Simulação de um Sistema Solar - Computação Gráfica

Neste projeto, desenvolvi um motor de simulação do sistema solar utilizando C++ e Glut. Utilize XML (Tinyxml2) para armazenar dados de diversos elementos da simulação, incluindo luzes, câmeras, texturas e movimentos. Além disso, implementei recursos interativos que permitem ao usuário ampliar e reduzir a visualização, alterar a velocidade do tempo e mover a câmera ao redor, proporcionando uma experiência mais dinâmica e envolvente.

Rastros - Laboratório de Algritmia

No projeto, implementei o jogo Rastros em C. Este programa permitia que dois jogadores jogassem utilizando o mesmo teclado, com o tabuleiro e os comandos exibidos no interpretador de comandos. Além disso, desenvolvi um bot para possibilitar que um jogador pudesse jogar sozinho, proporcionando uma experiência de jogo completa e interativa.