

Бунимович Андрей

Программист Unity

Дата рождения: February 12, 1993

Телефон: +972585511497

WhatsApp: +7-911-767-50-49

Почта: andrey.bunim1993@gmail.com

Место проживания: Тель-Авив, Израиль

Telegram: +7-911-767-50-49

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

- C#, C++;
- Unity 2D, 3D;
- Unity Animator, User Interface(UI), NavMesh(AI), Physics;
- Canvas, System.IO, JsonUtility, Camera, Touch;
- Codestyle;
- Components and systems;
- Git, GitHub;
- Photoshop, Blender 3D, CorelDraw, Illustrator, Catia, SolidWorks.

ССЫЛКИ НА ПРОЕКТЫ

<https://andreybun-spec.github.io/DemoVersionTanktics22/>

<https://andreybun-spec.github.io/Shooter/>

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ

2022- Skillbox

Game Designer

ОБРАЗОВАНИЕ

2012-2016: **Бакалавриат, Информатика и Вычислительная техника**, Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский Университет Информационных Технологий, Механики и Оптики;

2016-2018: **Магистратура, Информатика и Вычислительная техника**, Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский Университет Информационных Технологий, Механики и Оптики;

О СЕБЕ

Готов к участию в проектах любой сложности и к работе как в команде, так и индивидуально. В максимально краткие сроки были созданы первые мои два проекта. (Ссылки приведены). Проекты созданы с нуля, скомпилированы под платформу WebGL и адаптированы под мобильные устройства.

Первый проект- Игра "Shooter". Классическая реализация 2.5D- шутера. В проекте были реализованы функция сохранения и загрузки игры с помощью JsonUtility (Библиотека System.IO), искусственный интеллект для врагов (Компонент Physics.Sphere, Physics.Raycast), анимированный персонаж (Компонент UnityAnimator).

Второй проект- Игра "Tanktics". Стандартный сценарий игры "Танчики". В игре пользователь может редактировать, удалять, создавать и добавлять в игру созданные локации. Реализована функция сохранения и загрузки локаций с помощью JsonUtility, искусственный интеллект по поиску пути (Компонент NavMeshAgent, AI) и обнаружению противника (Physics.Raycast, Physics.Sphere).

Во всех проектах применен компонент UI и Canvas для создания элементов главного меню. Для перевода проектов на мобильные устройства использован класс Touch и основные функции объекта Camera .