

# Беляев Егор

Добрый день, меня зовут – Егор Ильич Беляев.

Я окончил Санкт-Петербургский университет по специальности «Электроника и нанoeлектроника».

После университета и по настоящее время являюсь ABAP разработчиком в SAP. Опыт ABAP разработки 3,5 года.

Год назад начал обучение Python, прошел курс по ООП на Python на платформе Stepik и курс «Python for beginner» от немецкой компании SAP.

## **Опишите самую интересную задачу в программировании, которую вам приходилось решать?**

Самая интересная задача, которую мне приходилось решать — текущее тестовое задание.

Познакомился с фреймворком RESTful, который я применял для написания клиент-серверной части задачи.

\*Одной из интересных для меня задач в ABAP являлась интеграция не SAP-системы с SAP-системой через прокси и дальнейшая проводка документов.

Сложность заключалась в том, что заполнение данных для проводки документа происходило дальше по АБАП стеку в событии Open-FI, чем сама проводка документа.

## **Расскажите о своем самом большом факе? Что вы предприняли для решения проблемы?**

Самый большой факел случился в первые месяцы работы в ABAP. Была разработка, в которой постановщик попросил изменить длину строки вывода текста. Для этого требовалось изменить пользовательский элемент SAP, а я изменил стандартный, т.к. названия были практически идентичными. Система не запросила ключа разработчика для изменения стандартных элементов. Из-за того, что система была cross-платформенная, изменения автоматически перенеслись в прод. При использовании сторонней разработки, которая ссылалась на стандартный элемент, произошел дамп. Я проанализировал и понял, что дамп произошел из-за моего изменения. Сразу сообщил руководителю проекта для того, чтобы откатить мои изменения в продуктиве.

После этого инцидента я сделал для себя несколько выводов:

- проверять зависимость изменений
- перепроверять себя
- чем раньше среагуешь, тем меньше последствий инцидент повлечет за собой

## **Каковы ваши ожидания от участия в буткемпе?**

У меня есть желание освоить Go, погрузиться и получить опыт в бэкэнд разработке, «потрогать» среду, чтобы я мог построить план дальнейшего развития и попасть в команду для работы над боевыми проектами.