

NÍCOLAS CANOVA

Rua recanto dos pássaros 261, Itaipu, Limeira - SP · (19)98848-9031

Nicolascanova@hotmail.com · <https://www.linkedin.com/in/n%C3%ADcolas-canova-331720229/>
· <https://github.com/Canovao/canova-portifolio>

Sou Nicolás Canova, tenho 18 anos e gosto muito de programação. Sempre fui uma pessoa da área de exatas, sempre gostei muito de números e raciocínio lógico. Estudei programação por conta própria desde o início do ensino médio, no primeiro e segundo ano comecei aprendendo Python e depois fui para o JavaScript e em seguida, C, HTML, CSS, PHP, SQL, aprendi o GDScript, que é uma linguagem própria da Godot Engine, C# na Unity e atualmente estou estudando Python avançado.

ESCOLARIDADE

01/2019-12/2021 - CONCLUÍDO

TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO, ETEC TRAJANO CAMARGO

01/2022 - EM ANDAMENTO

TECNÓLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS, FT-UNICAMP

HABILIDADES

- Python: 9/10
- JavaScript: 9/10
- C: 8/10
- HTML: 8/10
- CSS: 7/10
- PHP: 7/10
- SQL: 8/10
- C#: 8/10
- GDScript: 10/10

EXPERIÊNCIA

Até agora aprendi muito, mas não tive muitas oportunidades de utilizar o que aprendi de forma prática e real, por isso eu crio jogos, sempre utilizo os mais variados conceitos que aprendi até agora para sempre criar um sistema extremamente eficiente e também, como é um jogo, eu tento melhorar as minhas habilidades com UI (Interface de usuário) e UX (Experiência de usuário), além de criar um jogo que entregue entretenimento para o jogador.

- Publicação de jogo pago na Steam: <https://store.steampowered.com/app/1635480/Spaceships/>
- Site hospedado gratuitamente no Firebase com os serviços de: hosting, autenticação e base de dados. Fiz esse site para que fosse um portfólio de todos os jogos que eu crio, outras coisas de programação que não são jogos eu coloco no Github de forma privada até que eu termine e depois isso se torna público.
- Desenvolvimento de outros jogos (Você pode encontrá-los em: <https://canova-games.web.app/>)

MINHA EXPERIÊNCIA COM SITES

Não tenho muita experiência com sites, porque não tive chances de trabalhar com isso, apenas testo e aprendo o máximo que posso sobre sites, sempre tentando fazer um site realmente útil. Tenho um site que eu realmente tenho orgulho de mostrar, que é o <https://canova-games.web.app/> esse site é um portfólio, lá eu mostro os jogos que fiz até agora. Eu pensei em criar esse portfólio no Github, mas já que estou fazendo esse portfólio aqui, não queria criar outro igual, então busquei alternativas de Hosting gratuito de sites e encontrei o Firebase e o Google Cloud, mesmo sabendo que no Google Cloud tem bem mais funcionalidades escolhi o Firebase porque ele me pareceu mais simples de aprender, foi bem difícil aprender a usar o Firebase, mas com 1 semana eu já aprendi tudo o que eu queria com o Firebase, que é o Hosting, a autenticação de usuários e a Base de dados integrada com a permissão dos usuários para acessá-la ou alterá-la.

Depois de aprender sobre o Firebase eu fui aprender sobre o Google Cloud e percebi que os processos são quase os mesmos já que os dois são do Google. Então por enquanto tenho um site no Firebase, mas pretendo criar outro no Google Cloud para ter essas duas formas de publicar um site gratuito e também porque no Google Cloud tem algumas funcionalidades a mais do que no Firebase, mas os dois são integrados dá para migrar de um para o outro ou usar as funcionalidades de um no outro e tenho interesse em aprender ao menos um pouco sobre anúncios, manter o usuário no site, entre outras. E essas funcionalidades são mais robustas no Google Cloud.

MINHA EXPERIÊNCIA COM JOGOS

Os jogos que eu faço são na Godot Engine, ela tem uma linguagem própria que é uma mistura de JS, Python, C, C++ e Java, essa linguagem não é necessariamente uma mistura balanceada de todas essas linguagens, ela pode ter mais funcionalidades e ser mais parecida com uma do que outra. No caso do GDScript (linguagem da Godot Engine) ele é mais parecido com Python, JS e C++, mas também tem muitos elementos de Java e C, como: Classes, funcionalidades para criar uma Tool, que é uma espécie de classe também, e no que se parece com C é na questão da velocidade do código.

A engine inteira é bem leve, ela pesa entre 70 e 80 megabytes, comparado a Unity que é bem mais pesada (+2 Gigabytes), ela também requer bem menos potência do computador quando você está criando os jogos e não precisa de muita otimização para o aplicativo final porque a Engine é realmente bem leve. Já vi vários youtubers criadores de jogos que preferiram mudar da Unity para a Godot Engine por esse motivo da otimização e outros: ela é de graça, ela tem muitas opções de exportação, como: Windows, Linux, IOS, Android e HTML (jogos para web), além de ser muito simples de usar, e porque tem muito conteúdo sobre a engine em sua documentação e muitos outros conteúdos gratuitos pela internet.

Também vale ressaltar que na Godot Engine também é possível fazer aplicativos que não são jogos, tem vários Assets, Assets na Godot Engine são como APIs ou um módulo que você coloca no projeto e ele te dá funcionalidades extras, seja integrar o GDScript com base de dados em SQL, fazer interações com a web, manusear arquivos do computador, entre outras.

Também aprendi um pouco sobre a Unity e indispensavelmente C# na Unity. Ainda não fiz nenhum jogo bom na Unity, sou bem melhor com a Godot, mas com a Unity pretendo fazer jogos 3D, já que a linguagem C# é propícia para 3D e a Unity se dá muito bem com jogos 3D, é bem prático de se fazer já que muitas funcionalidades e exemplos já estão disponíveis.