



NICOLA CAPPELLO

STUDENTE DI INFORMATICA

• PROFILO PERSONALE

Studente di informatica con varie esperienze come sviluppatore Back-end e Full-stack, con 6+ anni di esperienza acquisita grazie a progetti scolastici e universitari.

• CONTATTI

CELLULARE

389 951 0196

EMAIL

nicola.cappello01@gmail.com

SITO WEB

<https://cappellonicola.github.io>

GITHUB

<https://github.com/CappelloNicola>

INDIRIZZO

Via Campitelli 50, Pagani (SA)

• COMPETENZE TRASVERSALI

Ottima capacità di collaborazione in gruppo, acquisita grazie a progetti universitari come *GameNyx* e *UnisaEAT* e ad una buona empatia.

Ottima capacità di apprendimento, acquisita grazie alle diverse tecnologie utilizzate all'interno dei progetti e ai differenti argomenti affrontati nei corsi universitari.

Buona capacità di problem solving, acquisita superando i tanti ostacoli che l'implementazione di una funzionalità all'interno di un progetto comporta.

• CERTIFICATI

Cisco "IT Essentials"
Trinity Level 6

COMPETENZE TECNICHE

• Linguaggi

Java

Conoscenza del linguaggio Java. Le basi del linguaggio sono state apprese nel corso di *Programmazione Object Oriented*. L'applicazione del linguaggio per la gestione di Database MySQL e di richieste HTTP è avvenuta nel progetto di *Tecnologie Software per il Web*. Il linguaggio è stato utilizzato anche per costruire semplici applicazioni Android nel corso di *Mobile Programming*.

Javascript

Conoscenza di Javascript, acquisita grazie ai corsi *Tecnologie Software per il Web* e *Ingegneria del Software*. Esperienza nell'utilizzo di **Node.js** acquisita nel contesto del progetto di *Ingegneria del Software*.

HTML e CSS

Conoscenza di HTML e di CSS, acquisita al corso di *Tecnologie Software per il Web* e messe in pratica nel relativo progetto di corso *GameNyx*.

C

Conoscenza del linguaggio C, acquisita nei corsi di *Programmazione I* e *Programmazione e Strutture Dati*, messa in pratica nell'implementazione di basilari strutture dati.

C#

Conoscenza del linguaggio C#, acquisita nei corsi di *Grafica e Interattività*.

• Basi di dati

MongoDB

Conoscenza del DBMS MongoDB, utilizzato nel progetto *UnisaEAT* per il corso di *Ingegneria del Software*.

MySQL

Conoscenza del DBMS MySQL, utilizzato nel progetto *GameNyx* per il corso di *Tecnologie Software per il Web*.

• Ambienti di sviluppo

Conoscenza di *Visual Studio Code*, *IntelliJ IDEA* ed *Eclipse*.
Conoscenza di *NetBeans* e *Android Studio*.

• Sistemi per il controllo di versione

Conoscenza di *Git* e di *GitHub Desktop* acquisita nei progetti di gruppo per i corsi di *Tecnologie* e *Software per il Web* e *Ingegneria del Software*.

• HOBBY

Videogiochi

Nutro grande interesse nei confronti del mondo videoludico, in particolare verso videogiochi capaci di far vivere storie in grado di emozionare, commuovere, divertire e far riflettere il videogiocatore. Tra i miei videogiochi preferiti ricadono titoli come *The Last of Us* e *Persona 5*.

Manga

L'arte del disegno mi ha sempre affascinato, così come la capacità di ideare trame interessanti e dar vita a personaggi immaginari verso cui è impossibile non nutrire affetto, simpatia o anche antipatia e rancore. Tra i miei manga preferiti ricadono opere come *Berserk* e *Chainsaw Man*.

Anime

Le opere di animazione giapponesi verso le quali nutro forte interesse sono quelle che affrontano temi a sfondo psicologico e filosofico, con enfasi su personaggi che vivono una forte alienazione e anelano a scoprire loro stessi. Tra le mie opere preferite figurano *Serial Experiments Lain* e *Neon Genesis Evangelion*.

• ALTRE INFORMAZIONI

DATA DI NASCITA

29/01/2001

SESSO

Maschile

• LIBERATORIA

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 GDPR 679/16.

Firma

Nicola Cappelletto

PROGETTI UNIVERSITARI

• MazeSolver

Novembre 2022 - Dicembre 2022

Sviluppatore Java

Progetto universitario non di gruppo per il corso di *Fondamenti di Intelligenza Artificiale*. Scopo del progetto è la costruzione di un'IA capace di risolvere labirinti generati casualmente. L'intero progetto è stato implementato utilizzando il linguaggio Java. L'interfaccia grafica è stata implementata sfruttando la libreria *javafx.swing*.

• UnisaEAT

Ottobre 2021 - Gennaio 2022

Sviluppatore Back-end

Progetto universitario di gruppo per il corso di *Ingegneria del Software*. Scopo del progetto è automatizzare i servizi offerti dalla mensa dell'Università degli Studi di Salerno mediante web app. Il progetto prevede la presenza di 7 Team Members e 2 Project Managers. Come sviluppatore Back-end, i miei compiti riguardarono l'utilizzo di JavaScript, Node.js ed Express.js per l'implementazione delle Back-end API. Come DBMS venne utilizzato MongoDB.

• GameNyx

Maggio 2021 - Luglio 2021

Sviluppatore Full-stack

Progetto universitario di gruppo per il corso di *Tecnologie e Software per il Web*. Obiettivo del progetto è simulare una piattaforma di e-commerce per la vendita di videogiochi. Come sviluppatore Full-stack implementai il Back-end utilizzando le Java. Le HTTP Request vennero gestite utilizzando le Java Servlets. Il DBMS utilizzato fu MySQL. Per l'implementazione del Front-end vennero utilizzati HTML, CSS e JavaScript.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

• Università degli Studi di Salerno

Laurea Triennale in Informatica (2019 - in corso)

CFU conseguiti: 123/180

Media ponderata: 28.333

• Istituto Tecnico Industriale "G. Marconi"

Diploma di Istituto Tecnico Industriale (2014 - 2019)

Indirizzo Informatico

Voto: 100/100

COMPETENZE LINGUISTICHE

• Lingua madre

Italiano

• Altre lingue

Inglese

Comprensione

Ascolto: B1

Lettura: B2

Parlato

Interazione: B1

Produzione orale: B1

Produzione scritta

B2