**EDUARDO DOS SANTOS GOMES**

Estudante em Engenharia de Software

Contato:

Telefone: 11 97678-6908 | E-mail: [eduardosantos14.gomes@gmail.com](mailto:eduardosantos14.gomes@gmail.com) | Taboão da Serra - São Paulo

Github: [github.com/edu2metros](http://github.com/edu2metros) | LinkedIn: [linkedin.com/in/edu2metros](http://linkedin.com/in/edu2metros)

Objetivo Profissional:

Busco minha primeira oportunidade como Engenheiro de Software, onde possa aplicar e expandir os conhecimentos adquiridos na 42 São Paulo, contribuindo para o desenvolvimento de soluções inovadoras.

Formação Acadêmica:

Engenharia de Software, 42 São Paulo, Junho de 2023 - Fevereiro de 2025.

Certificações:

* Certificado de Vitória - CTF Gen AI, 42 São Paulo e Meistrari, Dezembro de 2023
* Em uma competição de capturas de bandeiras (Capture The Flag - CTF), nosso grupo conquistou o primeiro lugar. Utilizamos inteligência artificial para encontrar segredos e resolver desafios.
* Inteligência Artificial: eleve sua produtividade e acelere sua carreira, Conquer, Junho de 2024
* Neste curso, fui apresentado a diversas ferramentas e técnicas de inteligência artificial projetadas para aprimorar a produtividade no trabalho.

Experiências

42 Labs, Setembro de 2024 - Janeiro de 2025 | FullStack e AWS

* Trabalhei em uma equipe dedicada à modernização de um site de monitoramento para caixas eletrônicos e terminais bancários, contribuindo para uma interface mais responsiva e uma arquitetura back-end otimizada.
* Utilizamos uma arquitetura baseada em microsserviços, empregando as tecnologias: Kafka, SNS, SQS, Java, Spring, DynamoDB, Python Lambda, Angular, HTML, CSS, BootStrap e JavaScript.

Minishell, Dezembro de 2023 - Março de 2024 | C

* Desenvolveu um Shell Unix minimalista em equipe
* Implementou parsing de comandos, execução de pipelines e gerenciamento de processos
* Aprendeu sobre chamadas de sistema Unix e gestão de projeto

Cub3D, Abril de 2024 - Junho de 2024 | C

* Criou um jogo inspirado no clássico Wolfenstein 3D.
* Aplicou conceitos de ray casting para implementar a renderização gráfica em 2.5D
* Desenvolveu funcionalidades como movimentação de personagens, detecção de colisão e manipulação de texturas.
* Aprendeu algoritmos de renderização, otimização de desempenho e desenvolvimento de jogos.

CPP Modules List, Junho de 2024 - Julho de 2024 | C++

* Desenvolvimento contínuo de projetos em programação orientada a objetos para aprendizado avançado.

Habilidades:

Técnicas:

C, C++, Python, Java, Spring, DynamoDB, Angular, HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, Git, Linux, Unix, Bash, Docker, Algoritmos, Qualidade do Software e Estrutura de dados.

Interpessoais:

Trabalho em equipe, Autodidatismo, Rápido aprendizado, Gestão de projetos, Criatividade, Resiliência e Comunicação.

Idiomas:

Português: Nativo

Inglês: Avançado