

Eduardo Yukio Rodrigues

Programador

www.EduYukio.com 

[www.github.com/EduYukio](https://github.com/EduYukio) 

EduYukioRodrigues@gmail.com 

+55 (11) 99243-2748 

Perfil

- Recém-graduado em Ciência da Computação (IME-USP), também cursei Engenharia de Computação (Poli-USP) por 4 anos.
- Apaixonado por jogos, desenvolvi 2 em um estágio na Tapps Games, 7 na faculdade e 9 em game jams.
- Acumulei mais de 1 milhão de downloads nos jogos profissionais e atingi o Top 7 em uma jam com mais de 1800 jogos.

Experiência profissional

Tapps Games – Estagiário de programação

Mai/2017 – Ago/2017

- Colaborei regularmente com designers, artistas, músicos, QAs e outros programadores na criação dos jogos mobile *Match the Emoji* (puzzle) e *Wedding Salon Dash* (simulação), os quais atingiram mais de 500 mil downloads cada, na Play Store.
- Utilizei uma engine interna em conjunto com a linguagem Lua para implementar as interfaces da tela principal e dos menus de configuração e shop em ambos os jogos.
- Modifiquei, reorganizei, estendi e otimizei a base de código existente para desenvolver elementos de gameplay como: sistemas de energia, dicas e progressão; minigames; objetos interativos; balões de feedback e popups.
- Participei de revisões de código utilizando Git e Bitbucket, e registrei correções de bugs e estimativas de tempo no Jira.
- Contribuí com a documentação no Confluence, ajudando novos membros com *onboarding* e *pull requests*.

Projetos

Fallen Angel – Programação, design, arte, música

| [Demo](#) | [Code](#) | [Play](#) |

Unity/C# | 2D Vertical-scrolling shooter | Projeto solo | Windows, Linux, Web

- Criei o jogo inteiro sozinho, do zero, em 48h. Fiz a música no LMMS, pixel art no Aseprite, e sound FX com Bfxr e Audacity.
- Atingi o Top 282 em diversão e 389 em áudio, entre 1145 jogos. 1ª vez produzindo música (Game Jam: Ludum Dare 48).

Nothing Matters – Programação, design

| [Demo](#) | [Code](#) | [Play](#) |

Godot Engine | 2D Puzzle-platformer | Grupo de 8 pessoas | Windows, Linux, Web

- Implementei a movimentação do jogador; pegar, largar e usar itens; dois itens (bota e escudo), e mais de 70 bugfixes.
- Atingi o Top 7 em inovação, 63 em tema, 111 em áudio e 149 no geral, entre 1883 jogos (Game Jam: Ludum Dare 45).

Mechanical Playground – Programação, design

| [Demo](#) | [Code](#) | [Play](#) |

Unity/C# | 2D Action-platformer | Projeto solo | Windows, Linux, Web

- Desenvolvi mais de 20 mecânicas, tais como: *wall jump*, teleporte, ataque *melee*, *parry*, refletir projétil e criar plataforma.
- Criei um sistema em que o jogador pode escolher um conjunto qualquer de 6 mecânicas e utilizá-las em harmonia.
- Implementei máquinas de estados finitos utilizando o design pattern *State* para estruturar as mecânicas dos personagens, tornando o código modular, o que facilitou sua leitura, depuração e extensibilidade.
- Melhorei o *game feel* implementando elementos focados em UX como *Coyote Time*, *Jump Buffering* e *Screen Shake*.

Dentinho Virtual – Programação, design

| [Demo](#) | [Code](#) | [Play](#) |

Unity/C# | Virtual pet simulation | Grupo de 7 pessoas | Android

- Liderei uma equipe de 7 programadores em que a maioria não tinha experiência com Unity, C# e GameDev em geral.
- Ensinei tecnologias, deleguei tarefas, acompanhei o progresso e dei feedback, garantindo a autonomia de cada um do time.
- Utilizei *mob programming* no início e *pair/trio* a partir da metade do projeto, promovendo o trabalho em equipe.
- Implementei testes de unidade e integração, funcionando com *Continuous Integration* utilizando GitHub Actions.
- Apliquei princípios de Métodos Ágeis como entrega contínua de software, respostas rápidas a mudanças de requisitos, e reuniões frequentes de feedback com os clientes.

Educação

• Bacharelado em Ciência da Computação (completo)	IME – Universidade de São Paulo	Fev/2018 – Mar/2021
• Bacharelado em Engenharia de Computação (incompleto)	Poli – Universidade de São Paulo	Fev/2014 – Ago/2017

Atividades extracurriculares

- Fui membro ativo do grupo de extensão USPGameDev por 3 anos, criando jogos e gerenciando as publicações no Itch.
- Participei de 9 Game Jams: 4 Ludum Dares Jam (em grupo, 72h); 3 Ludum Dares Compo (solo, 48h) e 2 Global Game Jams.
- Trabalhei voluntariamente no Simpósio Brasileiro de Games 2016, na equipe de organização e informação ao público.

Línguas

- Português nativo; Inglês avançado.