

# Gaio Santos

☎ (41) 99218-2301 ✉ gaio.santos@mail.utoronto.ca 🔗 [linkedin.com/in/gaioaugusto](https://www.linkedin.com/in/gaioaugusto)

## Educação

### University of Toronto

Set 2022 – Presente

Bacharelado em Engenharia de Computação – Especializações em Inteligência Artificial e Administração

Toronto, ON

- Bolsa de estudos no valor de **\$100,000** – (2022)

## Experiência Profissional

### BTG Pactual

Mai 2024 – Ago 2024

*IT Analyst*

*São Paulo*

- Desenvolvi páginas dinâmicas e componentes em uma arquitetura de micro-frontend usando **TypeScript** e **React**, aprimorando a experiência do usuário da plataforma de Wealth Management e permitindo que os bankers criem modelos personalizados.
- Construí um sistema de notificações com React Context API e o integrei com Flux architecture, fornecendo feedback em tempo real em ações como atualizações de ativos e prevenindo a progressão do usuário em cenários de erro.
- Projetei tabelas e gráficos interativos com Syncfusion, visualizando dados-chave do portfólio, como classificações de ativos, melhorando a acessibilidade dos dados.
- Otimizei o fluxo de dados por meio de requisições HTTP e utilizei Formik para um manuseio eficiente das entradas do usuário, garantindo atualizações precisas para modelos e revisões dos clientes.

### ABIX Tecnologia LTDA

Mai 2023 – Ago 2023

*Estagiário de Engenharia de Software*

*Remote*

- Desenvolvi componentes front-end reutilizáveis com **JavaScript** e **Next.js** para uma plataforma interna, permitindo o rastreamento eficiente de contratos, inventário, aluguéis, vendas e IDs de equipamentos.
- Integrei a exibição de dados em tempo real em listas e gráficos através de requisições HTTP, aprimorando a usabilidade para os funcionários.
- Testei endpoints de API com o **Postman** para garantir a funcionalidade adequada e o fluxo de dados, melhorando a confiabilidade do sistema.
- Desenhei e implementei a lógica de geração de PDFs, permitindo a exportação contínua de dados para relatórios dos usuários.

## Projetos

### Jogo de Parkour | C

- Desenvolvi um jogo competitivo para 2 jogadores em C em uma FPGA usando uma placa DE1-SoC com display VGA, apresentando jogabilidade em tela dividida, desafios de obstáculos e interação em tempo real.
- Implementei double buffering para transições suaves de frames no VGA, otimizando o desempenho para uma experiência de jogo sem lag.
- Habilitei controles dos jogadores através de entradas PS/2 (setas e teclas WASD) lidando com interrupts, garantindo uma resposta de entrada em tempo real.
- Integrei arrays de áudio e imagem que respondem às ações dos jogadores, aprimorando a experiência geral do jogo.

### Simulador de colisões | C++

- Projetei e implementei um simulador de colisão 2D em C++ usando SFML para renderização gráfica, gerenciamento de janelas e inputs do usuário, demonstrando proficiência em programação orientada a objetos (POO).
- Desenvolvi classes orientadas a objetos reutilizáveis, como Bola e Botão, para gerenciar propriedades e comportamentos dos objetos na tela, garantindo modularidade e facilidade de manutenção.
- Simulei física 2D em tempo real com algoritmos para colisões elásticas, atualização de velocidades e tratamento de movimento entre objetos em movimento.

## Habilidades técnicas

**Linguagens/Frameworks:** TypeScript, JavaScript, Python, C, C++, Assembly, Verilog RTL

**Web:** React.js, Next.js, HTML, CSS, RESTful APIs

**Ferramentas:** Git, GitLab, Postman, Azure DevOps Services, Jira, Quartus, Linux, MATLAB