

ЯСТРЕБОВ ИГОРЬ АНДРЕЕВИЧ

Телефон: +79030303129 Email: i.hawk@yandex.ru

ОБРАЗОВАНИЕ

2008-2019	Лицей математики и информатики (Саратов, Россия) Обучение с упором на математику и информатику
2021-(2024)	Высшая Школа Экономики (Москва, Россия) Факультет компьютерных наук, Программная инженерия

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Владею принципами ООП, есть опыт работы с SQL-запросами, комфортно себя чувствую в командной строке, все свои проекты контролирую при помощи системы git и загружаю их на платформу github. Есть небольшой опыт разработки в игровом движке Unreal Engine 5.

Основная среда разработки Для C# приложений использую Visual Studio, для всего остального Visual Studio. При необходимости могу воспользоваться текстовым редактором vi

Языки программирования Реализую большинство моих проектов используя языки Python, C#, C++, Bash и JavaScript. Также имею опыт с языками C, Go и Java.

Знакомые фреймворки Для разработки приложений использую PyQt5 и SDL2

Знание английского языка на уровне С1

Активно изучаю игровой движок UNITY, Godot

ГИБКИЕ НАВЫКИ

Перспективное планирование	Для всех проектов всегда сначала выстраиваю план, пытаюсь как можно более эффективно организовывать проекты
Решение задач	Очень люблю решать проблемы, что является основной целью программистов
Разностороннее мышление	При возникновении проблемы всегда пытаюсь найти различные её решения
Терпение	При решении проблем очень терпелив, даже если они не решаются быстро

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ

Сервер и клиент карточной игры. Бэкэнд написан на C# с использованием языков C# и Lua для скриптинга карт, 2 версии фронтэнда (на Unity и на Godot), используются языки C# и GDScript. Также планирую создать клиентно-серверное приложение для тестирования и редактирования карт, симуляции матчей и настройки искусственного интеллекта противника.

<https://github.com/GrandOichii/hexcardgame>

Topdown 2D игра, вдохновленная Hotline Miami в стиле киберпанк. Разрабатывается система оружия, систему активной перезарядки ружья. Также разрабатывается система имплантов, которые игрок может вставлять в слоты в своем теле, чтобы дополнить геймплей, однако частое использование активных имплантов приведет к урону игроку.

<https://github.com/GrandOichii/neon-skies>

Первый проект на Unity, попытка воссоздать механики игры The Binding of Isaac, включает в себя прорисовку текущей комнаты, создания кастомных комнат для randomизации геймплея, систему спавна предметов, которые игрок может поднять в комнате.

<https://github.com/GrandOichii/isaac-clone>

Программа для загрузки, менеджмента и парсировки карт коллекционной карточной игры Magic: the Gathering. Написано на движке Godot с использованием языка C#. В дальнейшем планирую добавить способность парсировки текста карт в XML формат и генерации новых случайных карт на основе уже существующих.

<https://github.com/GrandOichii/mtgcardparser>

3D проект на игровом движке Godot, вдохновлялся серией игр Diablo. Включает в себя систему передвижения, менеджмента инвентарем, немного искусственного интеллекта с использованием конечных автоматов.

<https://github.com/GrandOichii/diablolike>

Сервер и клиент карточной игры. Бэкэнд написан на C# с использованием языков C# и Lua для скриптинга карт, фронтэнд написан на движке Godot, используются языки C# и GDScript. Также планирую создать клиентно-серверное приложение для тестирования и редактирования карт, симуляции матчей и настройки искусственного интеллекта противника.

<https://github.com/GrandOichii/diablolike>

Приложение, используется для управления своей коллекции для формата "Cube" карточной игры "Magic: the Gathering", использует терминальный пользовательский интерфейс.

<https://github.com/GrandOichii/mtg-cube-manager>

2D игровой движок, использующий собственный язык для скриптов. Включает в себя приложение-создателя.

<https://github.com/GrandOichii/cpp-game>

Клиент и сервер для симуляции настольной игры "The Binding of Isaac: Four Souls"

<https://github.com/GrandOichii/four-souls>

Приложение для генерации колоды для формата "Командир" карточной игры "Magic: the Gathering", использует веб-скрейпинг

<https://github.com/GrandOichii/edh-deck-generator>

Фронтенд (на React) и бэкенд frontend (на node.js) сайта для создания собственных карт для настольной игры "The Binding of Isaac: Four Souls"

<https://github.com/GrandOichii/tdd-four-souls>

Группа проектов для парсинга и случайной генерации карт для карточной игры "Magic: the Gathering"

<https://github.com/GrandOichii/mtg-projects>

Вебсайт для случайного замешивания колоды "Schemes" для формата "Архизлодей" карточной игры "Magic: the Gathering"

<https://github.com/GrandOichii/schema-randomizer-react>

<https://mtg-card-searcher.netlify.app/>

Вебсайт для базового поиска карт карточной игры "Magic: the Gathering"

<https://github.com/GrandOichii/mtg-image-searcher-react>

Бэкенд и фронтенд карточной игры

<https://github.com/GrandOichii/cardgame>

**Игра-головоломка
(первая курсовая работа)**

<https://github.com/GrandOichii/Circular-Route>

**Социальная сеть для поиска, публикации и оценки рецептов
(первая курсовая работа)**

<https://github.com/GrandOichii/recipes-app>

Игра в жанре Roguelike, написанная на Unreal Engine 5. Отвечал за искусственный интеллект неигровых персонажей

<https://gitlab.com/NicNieRobie/panacea>

Библиотека для разработки приложений в терминальном интерфейсе пользователя, написанная на Python, использует библиотеку ncurses.

<https://github.com/GrandOichii/ncursesui-python>

ИНТЕРЕСЫ

Большой фанат компьютерных игр. Стараюсь играть в игры разнообразных жанров, для того чтобы выделять самые интересные механики и думать над тем, как их имплементировать для будущего использования в собственных играх. В основном играю на ПК, однако так же фанат консоли Nintendo Switch.

Cataclysm: Dark Days Ahead

Игра-симулятор выживания в мире, в котором произошло большое количество апокалипсисов одновременно. Я считаю что это один из самых интересных игровых проектов, так как код является в открытом доступе, что привело к большому количеству контента в игре.

The Binding of Isaac: Rebirth

Так же как и первая версия игры (на Flash), данная игра игра является моим любимым представителем жанра Roguelike. Фанат серии с детства, разнообразность геймплея в каждом ране позволяет пользователю играть в такие игры на протяжении долгого периода времени.

Dark Souls

Являюсь большим фанатом сложности игр From Software, самым для меня интересным является разнообразие нестандартных, для того времени, механик которые вдохновляют многие игры по сей день.

Путешествия

Я люблю путешествовать и был во многих странах, включая Испанию, Германию, Турцию , США, Японию, Китай и т.д.
Несколько раз в средней школе родители отправляли меня в лагеря в США.

Настольные игры

Обычно я провожу время с друзьями, играя в такие игры, как: «Isaac: Four Souls», «Magic: The Gathering» и т. д.