Guilherme Mendes Gomes

Contato

<u>guimendesmen124@gmail.com</u>

(63) 99132-4404

in /in/guilherme-mendes-gomes

github.com/Guilherme0112

gmendesgomes.vercel.app

🤵 João Pessoa - PB

Desenvolvedor Back-End

Desenvolvedor Back-End em constante evolução, movido pela curiosidade e pelo aprendizado contínuo. Comprometido em entregar soluções eficientes e contribuir para o crescimento de projetos inovadores e escaláveis.

Skills

React | NodeJS | PHP | Java | Spring | PostgreSQL | Docker

Experiências

Freelancer 05/2025

Desenvolvi do zero um sistema de gerenciamento de frotas com Laravel (PHP),
PostgreSQL e React. O sistema permite criar colunas com parametros específicos, e tópicos a essas colunas, exibe um dashboard com cálculo automático de valores da coluna, inclui autenticação via JWT pelos cookies.

Projetos

ComPrei - (Link do Projeto)

Tecnologias: HTML, CSS, JavaScritpt, Java, Spring, Docker e MySQL

• E-commerce desenvolvido para lojas comercializarem produtos online, com autenticação de usuários e verificação de e-mails. Integração com o gateway de pagamento Mercado Pago e painel administrativo para gerenciamento e atualização de status dos pedidos aprovados.

AdMon - (Link do Projeto)

Tecnologias: HTML, CSS, JavaScript, Java, Spring e MySQL

• Plataforma para controle financeiro pessoal, com cadastro de ganhos e despesas. Oferece um dashboard com gráficos analíticos e um calendário para acompanhamento de contas, destacando as que vencem nos próximos 7 dias para facilitar o planejamento de curto prazo.

FutOne - (Link do Projeto)

Tecnologias: HTML, CSS, JavaScript, NodeJS, ExpressJS e MySQL

 Portal de notícias focado no universo dos videogames, com sistema de verificação de e-mails via código. Utiliza Fetch API para adicionar comentários em tempo real e rolagem infinita, proporcionando uma experiência fluida ao usuário. Ideal para criadores de conteúdo que buscam informações atualizadas sobre jogos.

Educação

UNIPE

Tecnólogo em Sistemas para Internet

DevMedia

API - Application Programming Interface