



# Hussein Yazbeck

Applikationsentwickler in Ausbildung

## Kurzprofil

Im Jahr 2000 im Libanon geboren, konnte ich dort die Matura in Soziologie und Wirtschaft abschliessen. Als Kind hat mich neue Technologie begeistert, darum wollte ich in die IT-Welt. Da mein Vater Schweizer ist, entschloss ich mich 2019, für meine Ausbildung in seine Heimat zu kommen. Inzwischen habe ich Deutschkurse bis C1 absolviert und 2022 mit dem Intensivlehrgang Applikation-Entwicklung an der WISS Schule für Informatik begonnen.

**Als Ergänzung zum Unterricht suche ich nun eine Praktikumsstelle als Applikationsentwickler.**

Als ambitionierte, lebensfrohe und lernfreudige Persönlichkeit habe ich gelernt, pragmatische Lösungen zu finden.



Eisfeldstrasse 6  
8050 Zürich  
Switzerland



h.yazbeck@outlook.com



+41 78 303 66 33

### Geburtstag

13.11.2000

### Zivilstand

Ledig

### Führerschein

Kat. B

### Nationalität

Schweiz

### Sprachen

Deutsch - C1

Englisch - C1

Arabisch - Muttersprache

Schweizerdeutsch - gutes  
Verständnis

### ICT-Kenntnisse

MS-Office

Windows

Linux

### Programmiersprache

HTML

## Berufserfahrung

### Center HARB

Januar 2016 - November  
2018

Lebanon - Bekaa

### • Buchhalter

Teilzeit während Gymnasium, Vollzeit während Sommerferien

## Ausbildung

### WISS Schulen für Wirtschaft Informatik Immobilien

August 2022 - Heute

Zürich

### • Informatik EFZ

Fachrichtung Applikationsentwicklung

### Fachschule Viventa & Klubschule Migros

August 2020 - Juli 2022

Zürich

### • Deutsch-Kurs

Bis C1 Niveau

### Fachschule Viventa

August 2019 - Juli 2020

Zürich

### • Berufsvorbereitungsjahr

### Al-Iman Schule

September 2015 - Juni 2018

Lebanon

### • Gymnasium mit Maturaabschluss

GENERAL BACCALAUREATE DIPLOMA

SECTION OF SOCIOLOGY AND ECONOMICS

### Al-Bashaer School

September 2005 - Juni 2015

Lebanon

### • Volks- und Sekundarschule

Sekundarschul-Abschluss

CSS

Database(MySQL)

JAVA

Java-Script

PHP

Bootstrap

Spring Boot

Mobile Application

## Hobbys

Paragliding

Basketball

Schwimmen

Fitness

## Studienprojekte

### One\_Sound

#### *Berufserfahrung:*

- Erstellung eines interaktiven Registrierungsformulars für einen Kunden
- Designanpassung an die Zielgruppe
- Validierung des Formulars, AGB-Bestätigung, Sperrung des Benutzernamens "admin"
- Autorisierung mit Benutzername und Passwort

#### *Fähigkeiten:*

- HTML5, CSS3, Javascript, Bootstrap, PHP, Database
- Verwendung von jQuery zur Validierung
- Dokumentation von Projekten, einschliesslich Konzept und Testfälle

### AHB

#### *Gruppenarbeit Lehrvideo und Webseite:*

- HTML5, CSS3, Javascript, Bootstrap
- Farben (RGB, Hexadezimalsystem)
- Schriften (serifenlos, Schriftgrösse, max. 3 Schriften)
- Bilder (JPG, PNG, GIF, SVG)
- Responsive Webseite: "Mobile first", Standardauflösungen, "Content first"

### Spring-Boot Security

Dieses Projekt beinhaltet die Entwicklung von Backend-Funktionalitäten für Mei Leaf, einen Online-Teeladen, und konzentriert sich auf Kundenregistrierung, Produktverwaltung und Bestellabwicklung, ohne eine Frontend-Schnittstelle. Es verwendet PostgreSQL für das Datenbankmanagement gemäss der 3. Normalform und integriert Docker für die Bereitstellung der Spring Boot-Anwendung. Zu den Kernfunktionen gehören Benutzerauthentifizierung, Produktlisten und Kaufmöglichkeiten, neben administrativen Werkzeugen für Statistiken und Monitoring mit Prometheus und Grafana.

### Projekt "Mückenfang"

In diesem Projekt entwickeln wir ein einfaches Android-Spiel namens "Mückenfang", bei dem Spieler versuchen, so viele virtuelle Mücken wie möglich innerhalb einer Minute zu fangen, indem sie sie auf dem Touchscreen ihres Smartphones antippen. Das Spiel beginnt einfach und wird mit jeder Runde schwieriger, indem die Anzahl der Mücken erhöht wird und sie schneller erscheinen und verschwinden. Um die Entwicklung zu demonstrieren, wird das Spiel schrittweise erweitert, indem neue Funktionen wie verschiedene Hintergrundbilder für jede Runde, Elefanten, die Punkte abziehen, wenn sie berührt werden, und eine Highscore-Liste hinzugefügt werden. Das Ziel ist es, praktische Erfahrungen in der Android-Programmierung zu sammeln, indem ein unterhaltsames und interaktives Spiel erstellt wird, das die Grundlagen der Ereignisverarbeitung, Benutzeroberflächengestaltung und Spiellogik umfasst.