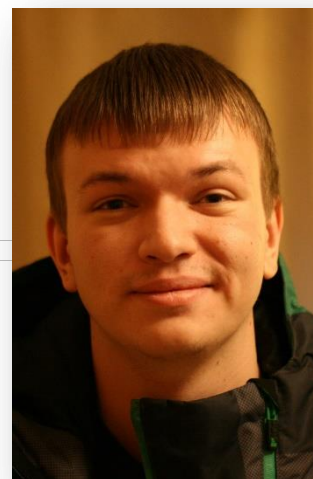


МИХАИЛ ЧЕТВЕРИКОВ

Адрес: Россия, г. Томск
Тел.: +7-923-406-4243
Skype: mixcet
E-Mail: mixcet@gmail.com
Web: kazemir.github.io



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Дата рождения: 25 ноября 1991 года
Место рождения: СССР, г. Новокузнецк
Гражданство: Российская Федерация

ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

09.2009 – 06.2013 Бакалавр техники и технологии по направлению Информатика и вычислительная техника, *Томский Политехнический Университет*
09.2013 - ... Магистр техники и технологии по направлению Информатика и вычислительная техника, *Томский Политехнический Университет*
10.2014 – 05.2015 Master of Science in Informatics (без диплома), *Technische Universität München*

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

06.2012 Летняя школа «Embedded Computing Systems», *Technische Universität Dresden*
07.2013 Летняя школа английского языка, *Univerzita Karlova v Praze*

НАВЫКИ И УЧАСТИЕ В ПРОЕКТАХ

Начал программировать с самостоятельного изучения Visual Basic 6.0 в 2004 году. Самым серьёзным достижением на тот момент была работа с движком IRender 3D (DirectX 8) и участие в его совершенствовании. Затем в рамках школьного курса информатики изучил Pascal и Object Pascal (Delphi). После выхода SDK для модифицирования игры Механоиды 2 (2006 год) первым начал активное изучение и создание нескольких модификации для игры. В результате изучил Си-подобный язык написания скриптов и написал несколько руководств и инструкций к SDK.

В 2008 году начал заниматься фрилансом. Один из выполненных заказов – приложение под Symbian S60 для поиска устройств через Bluetooth по ID устройства. Также в этом году начал изучение .Net платформы – сначала с VB.NET, затем познакомился и с C#. Это знакомство вылилось в создание двух программ для игр серии Механоиды – конвертер используемого в игре формата текстур (познакомился с потоками, параллельными вычислениями, побитовой структурой файлов, работой с текстурами в DirectX 9) и просмотрщик онлайн таблицы рекордов для игры Механоиды: Гонки на выживание (работа с HTTP-запросами).

В 2010 в университете начал изучать C++ и ООП. В 2011 в рамках курсовой работы написал игру «Минотавр» – тайловый лабиринт на OpenGL (наследование, переопределение операторов). В 2012 году участвовал в летней школе «Embedded Computing Systems» в Техническом университете г. Дрезден, где освоил язык описания аппаратуры VHDL и программирование роботов на основе Lego Mindstorm. К концу года разработал и собрал датчик радиации и контроллер для него (VHDL, проектирование и прототипирование цифровой электроники) во время курсовой работы по курсу Схемотехники ЭВМ.

В 2013 году прослушал курс «Functional Programming Principles in Scala» на сайте Coursera. Далее в рамках семестрового курса изучил и написал программу для решения реальной задачи при помощи системы распределённых вычислений GridGain (Java, Scalar). В июле защитился на отлично по теме «Генератор синусоидального напряжения с микроконтроллерным управлением», средняя оценка в бакалавриате 4,5. Летом посетил школу английского языка в Университете Карла в Праге, где получил сертификат о знании языка на уровне B2.

В 2013-2014 году в рамках курсовой изучил язык Haxe и UML. Разработал игру «TPUQuest» с использованием движка HaxePunk. Используя кроссплатформенные возможности языка Haxe, сделал сборки игры под Windows, Flash, HTML5 и Android. В ходе проекта изучил непрерывную интеграцию (Jenkins), документирование с помощью UML и совместную разработку (GitHub). В конце 2013 года участвовал в конкурсе одного дня на сайте Gamin с игрой «Моё Дискретное Племя» (посвящённой клеточным автоматам).

В октябре 2014 года я перешёл на обучение программе двойного диплома с Техническим Университетом г. Мюнхен (на английском языке). Успешно сдал курсы Interactive Visual Data Analysis и Scientific Visualization. В рамках первого изучил DirectX11 и HLSL. Разработал систему визуализации научных данных - скалярных и векторных трёхмерных данных. В обоих курсах я освоил изучил Mesh Rendering, Iso-surface Ray Casting, Direct Volume Rendering, back-to-front alpha blending, Vector Fields and Flow Metrics, Arrow Glyphs and Particle Tracing, Stream and Streak Lines, stereo rendering, illumination.

В январе 2015 опубликовал игру в каталоге ВКонтакте под названием «Ханойские башни» в качестве самообучения (Haxe + VK API, PHP для хранения рекордов). Далее начал изучение Unreal Engine 4. С помощью этого движка начал воссоздание многопользовательского режима игры Механоиды в качестве проекта «Polygon Arena».

За период обучения в ТПУ мною было опубликовано 7 статей и зарегистрировано 2 программы для ЭВМ на государственном уровне.

ТЕКУЩИЕ ИНТЕРЕСЫ

В данный момент меня интересует компьютерная графика, разработка компьютерных игр и мобильных приложений.