

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΑΡΡΑΣ



Ημερομηνία γέννησης : 24/02/2000



4^ο ετής φοιτητής Πληροφορικής Ο.Π.Α. (Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

- **10 / 2018 - σήμερα**
Πρόγραμμα Προπτυχιακών Σπουδών:
«Πληροφορική»
Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών (Ο.Π.Α.)
Βαθμός Πτυχίου (10 / 2018 - 07 / 2021): **οχτώ και πέντε εκατοστά (8,05) «Λίαν Καλώς».**
Πιθανή ημερομηνία περάτωσης σπουδών: Ιούλιος 2022.
- **09 / 2015 - 06 / 2018**
Απόφοιτος 6^{ου} Γενικού Λυκείου Αγρινίου
Βαθμός: **δεκαεπτά και επτά δέκατα (17 και 07/10) «Λίαν Καλώς».**

ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ

- Κάτοχος πτυχίου **Αγγλικής Γλώσσας Επιπέδου B2 (PEARSON EDI Level 1 Certificate in ESOL International (CEF B2))**, στο οποίο πιστοποιείται η «καλή γνώση» της γλώσσας.

ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ

- Γλώσσες Προγραμματισμού

- *Python*

- Μηχανική Μάθηση: Ανάπτυξη του αλγορίθμου ID3 για τον διαχωρισμό των κριτικών σε θετικές και αρνητικές μέσα από ένα σύνολο 25.000 κριτικών.

- Βαθμός: 2 / 2

- *Java*

- Τεχνητή Νοημοσύνη: Υλοποίηση «A* με ευρετική συνάρτηση στο πρόβλημα διάσχισης της γέφυρας»

- Βαθμός: 2 / 2

- Κατανεμημένα Συστήματα

- ❖ 2 σκέλη:

- Υλοποίηση «Event Delivery System» με 3 brokers και 2 AppNodes. (*Java*)
 - Υλοποίηση του πρώτου σκέλους σε «Android Application» (*Android Studio*)

- Βαθμός: 5 / 5

- *PL/pgSQL (Procedural Language/PostgreSQL)*

- Βάσεις Δεδομένων

- ❖ 6 εργασίες με κατασκευή πινάκων, ξένα κλειδιά, επερωτήσεις, διαχωρισμό δεδομένων σε μικρότερους πίνακες, έλεγχος για το αν η βάση βρίσκεται σε BCNF μορφή, updates σε πίνακες, ευρετήρια, εναύσματα(triggers), vacuums (περιοδική διαγραφή “νεκρών” πλειάδων).

- Βαθμός: 2 / 2

- ❖ Project που αφορούσε στο στήσιμο μιας βάσης δεδομένων αποτελούμενη από ένα σύνολο ταινιών, καθώς και στην ανάλυση και οπτικοποίηση αυτών.

Βαθμός: 2 / 2

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΠΡΟΤΖΕΚΤ

- Παντομίμα: Υπό ανάπτυξη εφαρμογή του παιχνιδιού παντομίμας. Αφορμώμενος από διάφορες εφαρμογές παντομίμας που κυκλοφορούν και που έχω και εγώ ο ίδιος χρησιμοποιήσει για διασκέδαση, αποφάσισα να δημιουργήσω τη δική μου εφαρμογή. Σε αντίθεση με την πλειονότητα αυτών των εφαρμογών που χρησιμοποιούν ένα μικρό σύνολο δεδομένων, αποφάσισα να πάρω ως είσοδο μεγάλα dataset, προκειμένου να είναι σχεδόν μηδαμινή η πιθανότητα να ξανατύχει ο ίδιος τίτλος για αναπαράσταση. Δυστυχώς, όμως, αυτά τα dataset δεν διατίθενται στα Ελληνικά, με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατή η αναπαράσταση των τίτλων στα Ελληνικά. Η τωρινή υλοποίηση παρέχει τους τίτλους στα Ελληνικά μέσω του εργαλείου αυτόματης μετάφρασης, η οποία δεν είναι και η καλύτερη δυνατή. Ωστόσο, πέρα από αυτά, υπάρχουν στην εφαρμογή διάφορες κατηγορίες για τίτλους, όπως παροιμίες, σειρές, ταινίες και τραγούδια, ενώ ταυτόχρονα υπάρχει και η δυνατότητα επιλογής των γύρων που θα έχει το παιχνίδι, του χρόνου για κάθε γύρο, καθώς και του αριθμού των ομάδων που θα λάβουν μέρος.
- Ταμπού: Υπό ανάπτυξη εφαρμογή του παιχνιδιού ταμπού. Όπως, ακριβώς, και με την εφαρμογή της παντομίμας αποφάσισα να φτιάξω μια εφαρμογή ταμπού. Ο βασικός κορμός είναι ίδιος με την προαναφερθείσα εφαρμογή. Αυτό που εκκρεμεί είναι τα δεδομένα (δηλαδή οι λέξεις που θα χρησιμοποιηθούν).

- **Ιστοσελίδα-Portfolio:** Προσωπική ιστοσελίδα-χαρτοφυλάκιο ανεπτυγμένη από εμένα. Η ιστοσελίδα αναπτύχθηκε, κυρίως, για την προσωπική μου ενασχόληση και τριβή με την HTML και τη CSS.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

- **Επικοινωνιακές** : ομαδικό πνεύμα συνεργασίας, ευγένεια
- **Οργανωτικές/Διαχειριστικές** : αξιοπιστία, συνέπεια, μεθοδικότητα, οργάνωση
- **Αθλητικές δραστηριότητες:**
 - Kick Boxing: συμμετοχή σε πανελλήνια πρωταθλήματα:
 - 2016 (1^η θέση), 2017 (2^η θέση)
 - Πυγμαχία – Boxing: συμμετοχή στο πανελλήνιο πρωτάθλημα:
 - 2020 (αποκλεισμός στον γύρο των 8)