

Алексей Кузнецов

DevOps

 KuznetsLex |  kuznets.work@yandex.ru |  +79835289171

ОБО МНЕ

- Учусь на 3 курсе матфака ОмГУ, средний балл зачеты 4,7.
- Прошел курсы по Linux и Docker на Stepik. Читаю Windows Networking Essentials.
- Опыт программирования на Python – 4 года. Опыт некоммерческой разработки Android- и iOS-приложений – 2 года.
- Увлекаюсь спортивным бриджем и плаванием.

ПРОЕКТЫ

Chess Puzzle Generator

[Ссылка на Демо](#)

2024г. Сервис для генерации схожих шахматных задач. Программа извлекает случайную задачу выбранного уровня сложности из базы данных и генерирует на её основе массив похожих задач. Сгенерированная задача отличается от исходной позициями и достоинствами фигур игрока. Я работал над алгоритмом генерации и визуализацией задач. Проект разработан на Python 3.10, использовалась библиотека pandas для работы с базой задач.

Knapsack Problem Solver

[Ссылка на Демо](#)

2024г. Консольное приложение позволяет находить оптимальное решение задачи о рюкзаке в следующих постановках: задача о булевом рюкзаке, задача о целочисленном рюкзаке, нелинейная задача о рюкзаке. Я реализовал нелинейную задачу. Программа написана на языке Java.

Shortest Path Finder

[Ссылка на Демо](#)

2024г. Консольное приложение позволяет строить кратчайшие пути в графе, используя алгоритмы Дейкстры, Форда-Беллмана и Флойда-Уоршелла. Я реализовал алгоритм Форда-Беллмана. Программа написана на языке Java.

Newston

[Ссылка на Демо](#)

2023г. iOS-приложение для email-newsletters, то есть статей и газет по интересам. Я сверстал экраны и настроил подгрузку статей из базы. Проект написан на языке Swift. Выдержана структура MVVM. Для работы с http-запросами использовалась библиотека Alamofire.

AlphaBeta

[Ссылка на Демо](#)

2022г. Android-приложение для обучения ребенка чтению и письму букв английского алфавита. Я работал над проверкой правильности рисования буквы. Приложение написано на языке Kotlin, для разработки интерфейса использовался язык разметки XML. Для распознавания произношения и написания использовались готовые нейронные сети и технология Google ML Kit.

Zootutor

2021г. Android-приложение для знакомства ребенка с фермерскими животными. Оно показывает, как животные выглядят, что едят, как "говорят". Я верстал экраны с животными, подключал аудио-файлы на страницы. Проект разработан на языке Kotlin, для разработки интерфейса использовался язык разметки XML.

ОБРАЗОВАНИЕ

2022 - наст. время	Матфак ОмГУ им. Ф.М. Достоевского	(Средний балл зачетки: 4,7)
2024	Курс на Kaggle "Intermediate Machine Learning"	(100%)
2022	Студенческая IT-Лаборатория, iOS-разработчик	(Newston)
2017 - 2022	АНО ДПО "Махаон"	(Zootutor, AlphaBeta и др.)
2011-2022	Гимназия №115	(Красный аттестат)

ДОСТИЖЕНИЯ

- Диплом I степени МНСК-2022 (проект AlphaBeta)
- Диплом за 1 место в хакатоне "IT-Лидер"2021 (проект Zootutor)
- Победа в XXII Кубке России по бриджу. Секция "Будущее"

DEVOPS HARDSKILLS

Linux

Bash, SSH, Systemd, настройка firewall.

Траблшутинг: контроль места на диске, состояния дисков, нагрузки, процессов, сети, логов.

Сети

Модель OSI и TCP/IP: назначение слоев, оборудование, протоколы.

Docker

Архитектура, images, network, bind mounts / volumes.

Оптимизация Dockerfiles для сервисов на Spring, Go, Node, Nginx, Python.

Docker compose.

Docker Swarm, k8s.

Мониторинг и алертинг

Prometheus + Grafana. cAdvisor, Node Exporter.

Работа в облаке

Создание и подключение к виртуальной машине Yandex Cloud.

ПРОЧИЕ НАВЫКИ

Python, Java, Swift, Kotlin	Языки, используемые в проектах.
SQL, C, C++, Maxima	Языки, используемые в лабораторных в университете.
Английский язык (уровень C1)	Окончил лингвистическую гимназию, в университете учусь в сильнейшей группе по английскому.
Лидерские и управляющие качества	Прошел стажировку на РМ в Effective. Совмещал роль разработчика с ролью РМ на проектах Path Finder и Knapsack Problem.
Организаторские навыки	Член команды организаторов Students Lab-2023 и DevFest-2024.