

	<p>Карих Леонид Сергеевич Middle Unity Developer</p> <p>Дата рождения: 21.11.2002 Место проживания: Санкт-Петербург, Россия Telegram: t.me/lekret GitHub: github.com/Lekret Email: lekret399@mail.ru</p>
<p><u>ОПЫТ РАБОТЫ</u></p>	<p>Unity Developer в Playdarium (продуктовая студия, удаленная работа в команде) - май/2021 - июль/2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка нового проекта - Zombie Train. • Поддержка существующий проектов, Heroes Impact, Desert Skies. • Разработка игровых механик по ГДД. • Верстка и программирование UI. • Работа с рекламой и аналитикой. <p>Unity Developer в NextGenium (продуктовая студия, удаленная работа в команде) - октябрь/2022 - июль/2023</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка проекта Alien (ныне проект закрыт, показать могу только "девлוג" и пару скриншотов - 1 и 2). • Разработка игровых механик по ГДД. • Верстка и программирование UI. • Разработка ИИ через Behavior Designer. • Настройка управления под геймпад, включая UI. • Также последние два месяца я был переключен на другой проект, где разработка велась на Unreal Engine. <p>Unity Developer в Mycelium Lab (студия заказной разработки, удаленная работа в команде) - июль/2023-сентябрь/2023</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка "фронтенд" части WebGL/Mobile проекта под NDA. Проект целиком в UI, игровые данные и операции на бэкенд сервере. Сейчас проект "на паузе". • Взаимодействие с командой бэка и арта. • Очень много адаптивной верстки по UX. • Активное участие в построении архитектуры: UI, асинхронная загрузка и хранения данных с сервера, связывание локальных ресурсов (локализация, спрайты, Spine анимации) с бэкенд сущностями. • Реализация игрового режима с ботом через WebSocket.
<p><u>НАВЫКИ</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Понимание ООП, паттернов проектирования, умение применять их на практике, знание SOLID. • Понимание MV* паттернов и опыт их применения. • Большой опыт с ECS (Entitas, LeoEcs и другие) • Большой опыт с Zenject, UniTask, UniRx, DOTween. • Опыт с Spine, Odin, FMOD, BehaviorDesigner. • Опыт с взаимодействием клиент-сервер, HTTP и WebSocket. • Технический и разговорный английский.

ДОП.
ИНФО.

- Предпочитаю работать удаленно, но также рассматриваю офис (СПБ).
- Предпочитаю работать в команде, конкретно в команде из программистов, так как интересуется профессиональный рост.
- Любимые жанры игр - разные, но в основном экшен игры: шутеры и слешеры, желательно где есть кооп/пвп. Из одиночных - серия Dark Souls, Dishonored, Outer Wilds. Из кооперативных - For Honor, Deep Rock Galactic, Stellaris.