



## Карих Леонид Сергеевич

Middle Unity Developer

Дата рождения: 21.11.2002

Место проживания: Санкт-Петербург, Россия

Telegram: [t.me/lekret](https://t.me/lekret)

GitHub: [github.com/Lekret](https://github.com/Lekret)

Email: lekret399@mail.ru

### ОПЫТ РАБОТЫ

#### **Unity Developer в Playdarium (продуктовая студия, удаленная работа в команде) - май/2021 - июль/2022**

- 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.

#### **Unity Developer в NextGenium (продуктовая студия, удаленная работа в команде) - октябрь/2022 - июль/2023**

- Разработка проекта Alien (ныне проект закрыт, показать могу только "[девлог](#)" 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.

#### **Unity Developer в Mycelium Lab (студия заказной разработки, удаленная работа в команде) - июль/2023-сентябрь/2023**

- 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.

### НАВЫКИ

- 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.

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Технический и разговорный английский.</li></ul>
<u>ДОП. ИНФО.</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Предпочитаю работать удаленно, но также рассматриваю офис (СПБ).</li><li>• Предпочитаю работать в команде, конкретно в команде из программистов, так как интересует профессиональный рост.</li><li>• 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.</li></ul>