



## 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](mailto:lekret399@mail.ru)

#### ОПЫТ РАБОТЫ (2+ лет)

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

- Разработка нового проекта - [Zombie Train](#).
- Поддержка существующих 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 (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.

##### **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 закрыт, показать не могу, но есть что рассказать).
- 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

- Отличное понимание ООП, паттернов проектирования, умение применять их на практике, знание SOLID.
- Умение строить архитектуру проекта исходя из требований.
- Знание основных алгоритмов и структур данных.
- Понимание работы памяти, GC, что такое boxing/unboxing и т.д.
- Большой опыт с ECS (Entitas, LeoEcs и другие).
- Понимание MV\* паттернов и опыт их применения.
- Большой опыт с Zenject, UniTask, UniRx, DOTween.
- Опыт с Spine, Odin, FMOD, BehaviorDesigner (и behavior trees в целом).
- 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.