

# Răzvan Lăpăduș

## Curriculum Vitae

Mun. Petroșani Jud. Hunedoara  
Str. St. O. Iosif  
☎ +40 767 290 299  
✉ lapadus.razvan@gmail.com

### Experiență profesională

- Oct. 2012 - **Java Junior Developer**, *TeamNet International S.A., București*.  
prezent Tehnologii folosite: Java, Spring, jQuery.
- Iun. 2012 - Sept. 2012 **Intern**, *TeamNet International S.A., București*.  
Tehnologii folosite: Java.
- Iun. 2011 - Oct. 2011 **Ruby Developer**, *Cronian Labs, București*.  
Am ajutat la dezvoltare unei aplicații web în cadrul proiectului Next Nomands.  
Tehnologii folosite: Ruby on Rails, jQuery.

### Studii

- 2009–present **Inginer**, *Universitatea POLITEHNICA din București, Automatică și Calculatoare*, Specializarea Calculatoare și Tehnologia Informației.
- 2005–2009 **Bacalaureat**, *Liceul Teoretic "Mihai Eminescu", Petroșani*, Specializarea Matematica și Informatică Medie 9.95.

### Cunoștințe și abilități

- Sisteme de operare Linux(mediu)  
Windows(mediu)
- Limbaje de programare Java, C (avansat)  
C++ (mediu)  
Shell Scripting, Ruby on Rails, HTML(începător)
- Others MS Office(mediu), Verilog(începător)

### Concursuri

- Olimpiada Premiul 3 în 2005,2004
- Județeană de Fizică Mențiune 2008,2007,2006,2003
- Olimpiada Participare
- Interjudețeană de Matematica Traian Lalescu 2003
- Olimpiada Mențiune 2007,2006,2005,2004,2002,2001
- Județeană de Matematică

---

## Limbi străine

Engleză scris: avansat, vorbit: avansat  
Franceză scris: începător, vorbit: începător

---

## Proiecte școlare

Facebook Match **Programare Orientată pe Obiecte.**

Finder În cadrul cursului de Programare Orientată pe Obiecte am avut de realizat o aplicație folosind API Facebook. Programul era capabil să găsească o persoană din lista de prieteni cu care utilizatorul are cel mai ridicat scor de compatibilitate.

Compatibilitatea se realiza în urma unor statistici bazate pe: numărul de like-uri, numărul de apariții ale persoanelor în aceeași poza, după o succesiune de comentarii ale utilizatorului și a prietenului.

Limbaje folosite: Java, HTML

Messenger **Protocoale de Comunicatie.**

În cadrul cursului de Protocoale de Comunicatie am avut de elaborat o aplicație ce îndeplinea funcțiile unui client de chat cu transfer de fișiere. Conexiunea între client și server a fost realizată prin socketi.

Limbajul folosit a fost C++.

Client de mail **Protocoale de Comunicație.**

În cadrul cursului de Protocoale de Comunicație am avut de implementat un client de mail. Acesta făcea transferul de mesaje utilizând protocoalele SMTP și POP3. Mesajele erau stocate pe mașina locală în două foldere inbox și spam. La rularea programului se stabilește o listă de cuvinte malițioase și o valoare de prag. Pentru fiecare mesaj se asociază un scor în funcție de numărul de cuvinte malițioase găsite în mesaj. Dacă scorul depășește valoare de prag mesajul este considerat spam și va fi stocat în folderul de spam în caz contrar va fi stocat în folderul de inbox.

Limbajul de programare folosit C++

Driving engine **Proiectarea Algoritmilor.**

În cadrul cursului de Proiectarea Algoritmilor, am realizat un AI ce era capabil să conducă o mașinuță pe un traseu într-un timp cât mai scurt fără să se izbească de pereți.

Limbajul de programare folosit C++

Corector **Proiectarea Algoritmilor.**

ortografic În cadrul cursului de Proiectarea Algoritmilor am avut de realizat un program ce era capabil să corecteze o propoziție pe baza unui dicționar. În fișierul primit ca parametru se află o listă de cuvinte împreună cu frecvența de apariție. Ideea algoritmului: se va alege din dicționar un cuvânt ca fiind cel corect când abaterea dintre el și cuvântul scris greșit este minimă.

Limbaj de programare folosit: C++

Compresie sunet **Metode Numerice.**

În cadrul cursului de Metode Numerice am avut de implementat un program ce era capabil să realizeze o compresie a unui fișier .wav. Compresia se realiza folosind un algoritm de predicție liniară.

Limbaj folosit: Matlab ( Octave )

Compresie de **Metode Numerice.**

imagini În cadrul cursului de Metode Numerice am avut de implementat un program ce era capabil să realizeze o compresie a unor imagini. Decompresia fisierului se realiza printr-o pierdere cat mai mica a calității imaginii inițiale.  
Limbaaj folosit: Matlab ( Octave )

SpaceEscape **Elemente de Grafică pe Calculator.**

În cadrul cursului de Elemente de Grafică pe Calculator am avut de realizat un joc folosind OpenGL. Scopul jocului: nava eroului să traverseze o furtună de asteroizi. Nava este înarmată cu tunuri laser ce sunt capabile sa distrugă asteroizii. Dacă un asteroid lovește nava va afecta scutul navei. După ce nava va încasa un anumit număr de asteroizi aceasta va fi distrusă.  
Limbaaj folosit: C++ ( OpenGL )