

# MARCU ALINA - ELENA

Studentă, anul IV, la Facultatea de Automatică  
și Calculatoare, UPB

## Informații Personale

Data nașterii 10 Septembrie 1991  
Domiciliul București  
Telefon mobil 0727 331 801  
Email [alymarcu91@yahoo.com](mailto:alymarcu91@yahoo.com)  
Permis de conducere categoria B  
Sexul Feminin  
Naționalitate Română

## Obiectiv Profesional

Doresc să-mi îmbunătățesc cunoștințele și să  
dobândesc experiență atât în domeniul Artificial  
Intelligence, dar și în cel de Computer Graphics prin  
dezvoltarea de soluții Software.

## Educație și Formare

Perioada 1.10.2010 - prezent  
Instituția de învățământ Facultatea de Automatică și Calculatoare, Universitatea  
Politehnica București  
Specializare Calculatoare și Tehnologia Informației  
  
Perioada 2006 – 2010  
Instituția de învățământ Colegiul Național “Mihai Viteazul”, București  
Specializare Matematică – Informatică

## Aptitudini și Competențe Profesionale

Programare procedurală: C (avansat)  
Programare paralelă și distribuită: MPI (de bază)  
Programare orientată pe obiecte: Java (mediu), C++  
(mediu).  
Programare grafică: OpenGL/C++ (avansat)  
Programare funcțională: Scheme, Haskell (de bază)  
Programare asociativă: CLIPS (de bază)  
Programare logică: Prolog (de bază)  
Shell-scripting (mediu)  
Administrare Sisteme de Operare: Linux și Windows  
(mediu)  
Administrare Rețele de Calculatoare și Protocoale de  
Comunicație (mediu)  
Analiza și administrare Baze de Date (MySQL - mediu)  
Modelare 3D (3dsMax, Maya – de bază)

Română

**Limba Materna**  
**Limbi Străine**  
**Cunoscute**

Limba	Citit	Vorbit	Scris
Engleză	Avansat	Avansat	Avansat
Franceză	Începător	Începător	Începător
Spaniolă	Mediu	Începător	Mediu

**Proiecte**

• **AIChallenge – Ants**

Obiective

Realizarea unui joc multi-user implementat în Java.  
Programul a fost realizat în cadrul unei echipe de 4 persoane și controlează o colonie de furnici care luptă împotriva altor colonii pentru dominație.

Responsabilități Proprii

Implementarea de strategii de joc eficiente pentru colectarea de mâncare, înmulțirea coloniei de furnici, strategii pentru defensivă și atac.  
Testarea jocului și corectarea eventualelor erori de implementare.

Rezultat

Obținerea locului 4 din 30 de echipe în cadrul competiției finale.

• **Muzeu Virtual 3D**

Obiective

Proiectul constă în prezentarea unei scene 3D din cadrul Muzeului Universal de Istorie Naturală București. Muzeul este unul ficțional.  
Program realizat în cadrul unei echipe de 4 persoane.  
Implementarea realizată în OpenGL/C++, 3ds Max, MeshLab.

Responsabilități Proprii

Realizarea, modelarea și retușarea modelelor 3D plasate în scena Muzeului.

Rezultate

Rezultatele au fost peste cele scontate initial.

• **Fotbal Static**

Detalii

Joc single-user implementat în OpenGL/C++, redat în scenă 2D.  
Proiect individual.

• **Cubul Rubik**

Detalii

Realizarea unui joc 3D care permite rezolvarea cubului Rubik.  
Program implementat în OpenGL/C++, mediul de dezvoltare Microsoft Visual Studio.  
Proiect individual.

<p>Detalii</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>SpaceEscape 2012</b></li> </ul> <p>Proiectul constă în implementarea unui joc complex 3D single-user în OpenGL în care jucătorul este reprezentat de o navă cu un scut pe care o controlează pentru evitarea obstacolelor întâmpinate, în joc aceste obiecte sunt reprezentate de către câmpul de asteroizi. Armele eroului sunt scutul navei sale care dispune de o anumită rezistentă, care în timpul coliziunilor cu meteoriții acesta se degradează punând astfel în pericol viața eroului, prin urmare pentru a compensa acest defect nava personajului este dotată și cu tunuri laser care permit jucătorului distrugerea obstacolelor. Proiect individual.</p>
<p><b>Certificări</b></p> <p>Perioada Instituția</p> <p>Perioada Instituția</p> <p>Perioada Instituția</p>	<p><b>CISCO IT Essentials: PC Hardware and Software</b> 2007 - 2008 CREDIS Bucuresti</p> <p><b>ECDL Core Certificate</b> 2008 - 2009 ECDL Romania, Bucuresti</p> <p><b>Cryptography Statement of accomplishment</b> Martie – Iunie 2012 Stanford University, curs online pe <a href="https://www.coursera.org/">https://www.coursera.org/</a></p>
<p><b>Competente dobândite prin studiu personal</b></p>	<p><u>Modelare 3D</u>: Autodesk 3dsMax, Autodesk Maya  <u>Modelare 2D</u>: Adobe Photoshop (începător)  <u>Criptografie</u>: mai mult din pasiune pentru descifrarea și rezolvarea problemelor dar și securitatea datelor.</p> <p>Cursuri online (coursera.org):</p> <p>Algorithms: Design and Analysis</p> <p>An Introduction to Interactive Programming Python</p>
<p><b>Alte competențe și aptitudini</b></p>	<p>Spirit de observație          Lucru în echipă          Fire echilibrată, optimistă, sociabilă          Rezistentă la stres          Perseverentă          Cunoștințe bune în rezolvarea problemelor de programare (debugging).</p>