

João Felipe Ribeiro de Melo

Desenvolvedor Frontend & Desenvolvedor de Jogos



Possuo experiência em desenvolvimento web e jogos, sou apaixonado por tecnologia e tenho usado a maior parte da minha adolescência para desenvolver vários projetos, como jogos e aplicações web. Recentemente, estou buscando uma transição para o desenvolvimento backend e busco uma oportunidade para ingressar numa equipe profissional onde posso aplicar minhas habilidades para contribuir significativamente.

Contatos

Email: felipe.ribeiro@edu.unifor.br

Linkedin: linkedin.com/in/joao-felipe-ribeiro/

GitHub: github.com/Magoninho

Telefone: (85) 98933-722

Tecnologias

- **Javascript:** Minha linguagem de programação "nativa". Eu a usei no front-end com React e no back-end para APIs com Node.
- **Python:** Experiência com **Pygame** e **Flask**.
- **Typescript:** Linguagem de preferência para projetos web.
- **Java:** Utilizado em projetos de desenvolvimento de jogos.
- **C++:** Usei C++ para projetos pessoais, como protótipos e implementações de algoritmos.

Experiência

Freelancer, Fortaleza

Desenvolvedor Front-end.

2021 - 2022

Projetos pessoais

Criei diversos projetos, utilizando várias tecnologias e linguagens. Cada projeto é um reflexo da minha paixão pelo desenvolvimento e pela aprendizagem constante.

Projeto: **Raycasting em JavaScript** ([Link](#))

- A aplicação de um algoritmo de renderização pseudo3D usando a biblioteca **p5.js**.

Projeto: **Raycasting em Python** ([Link1](#), [Link2](#))

- Projeto criado com a intenção de ensinar a implementação do algoritmo através de um tutorial em vídeo ([Link](#))

Projeto: **The Legend of Samir** ([Link 1](#), [Link 2](#))

- Um jogo educativo para ensinar matemática para crianças do ensino fundamental da [Escola Yolanda Queiroz](#). Feito em no segundo semestre do curso de Ciência da Computação da Universidade de Fortaleza.

Projeto: **99-guess** ([Link](#))

- Um projeto divertido que adivinha um número que você pensou. Tudo isso com uma interface simples e agradável usando **HTML, CSS e Javascript**.

Projeto: **Top Down Game Patterns** ([Link](#))

- Um projeto de desenvolvimento de jogos usando **Typescript**, criado com a intenção de reunir os diversos padrões de design para jogos top down.

Projeto: **Among Us Ejection** ([Link](#))

- Um projeto divertido para customizar a cena de ejeção do jogo *Among Us* usando **Typescript**

Projeto: **Pong** ([Link](#))

- O clássico jogo pong feito em **Java**.

Projetos acadêmicos

Projeto: **Localizadores Wi-Fi** ([Link](#))

- Participei do projeto de pesquisa de **Localizadores Wi-Fi** do **Laboratório de Pesquisa e Inovação em Cidades (LAPIN)** na Universidade de Fortaleza.

Outras habilidades

- Familiaridade com **Linux** e **comandos bash**, protocolos **SSH e FTP** para manutenção de servidores.
- **Edição de vídeo** intermediária com **Kdenlive, Vegas e Davinci Resolve**.
- **Edição básica de imagens** com Gimp.

- **Edição básica de desenhos vetoriais** com **Inkscape**.
 - Animações no **Blender**
 - Experiência com **montagem e manutenção de computadores desktop**.
-

Idiomas

Português 

Idioma nativo

Inglês 

Avançado (Conversação e Técnico)

Criação de Conteúdo

- **Meu canal no YouTube** (inglês): É o lugar onde eu compartilho conhecimento através de tutoriais para ajudar muitas pessoas ([Link](#))
-

Educação

Bacharelado em Ciência da Computação

2023-2027 (em curso)

UNIFOR - Fortaleza