



# Matteo Calvanico

Software Developer Enthusiast  
matteo.calvanico03@gmail.com • Gatteo - FC

## Profili

 MatteoCalvanico

 Matteo Calvanico

 +39 3473852782

## Competenze

- **Linguaggi:** Java, JavaScript, TypeScript, C89, C#, Kotlin, Python, SQL
- **Framework/Library:** Vue, React, Bootstrap, TensorFlow, Scikit Learn, Pandas
- **Tools:** Visual Studio, Android Studio, Google Cloud Console, Git

## Formazione

Laurea in Tecnologie dei Sistemi Informatici Cesena  
Alma Mater Studiorum Università di Bologna 2022 - Oggi

- **Attualmente in corso**

Diploma da perito Informatico Cesena  
I.T.T. Blaise Pascal 2017 - 2022

- **Competenze inerenti:** inizio dello sviluppo alle prime competenze riguardo l'informatica e alla programmazione, gestione di progetti e sistemi di rete.
- **Competenze trasversali:** forte preparazione matematica e sviluppate competenze marginali in elettronica.

## Progetti

Game Vault Università di Bologna  
05/2024 - 06/2024

Android app per il tracking della propria collezione di giochi, con possibilità di rating e ricerca

- **API:** la ricerca viene fatta tramite api pubbliche, che forniscono tutte le informazioni necessarie sul gioco per poi essere mostrate all'utente; i file Json ritornati venivano gestiti tramite *Moshi* e *Retrofit*.
- **Database:** per salvare le informazioni in maniera persistente si è utilizzato *Room*.
- **Play Store:** l'applicazione è stata testata da 20 tester e approvata da Google, ora è disponibile per il download direttamente dal Google Play Store.

GetEat Università di Bologna  
12/2023 - 01/2024

Web app per la gestione di un ristorante, con la possibilità di acquistare prodotti per gli utenti e di gestirli da parte dell'admin

- **Multi-tecnologia:** la web app è stata creata tramite il framework *Vue.js*, utilizzando *TypeScript* e *Scss*; e con l'utilizzo di *Express.js* per gestire le chiamate al DB relazionale creato tramite *SQL*.
- **Modularità:** l'applicazione è stata divisa prima in *Front-end/Back-end* per poi passare ad una suddivisione ancora maggiore in file modulari all'interno di ciascuna parte.
- **Autenticazione:** l'applicazione prevede una parte di registrazione e login con controllo dei vari permessi, andando così a nascondere agli utenti base la parte dell'amministratore
- **Accessibilità:** l'obiettivo non era solo quello di avere una applicazione funzionante ma di avere anche una web app *responsive* e soprattutto *accessibile*.

Applicativo Desktop in *Java* che simuli alcuni giochi di un casinò, come *Blackjack*, *Roulette* e i *dadi*

- **MVC:** per rendere il progetto meno complesso e favorire una facile modifica e testabilità si è deciso di usare il *Pattern Model-View-Controller*, andando a dividere la parte di presentazione da quella dei dati garantendo la comunicazione tra i due tramite il controller.
- **Collaborazione:** il progetto è sviluppato insieme ad altri due colleghi, questo ci ha permesso di avere un primo assaggio sul lavoro in team, portando a suddividere il lavoro in maniera equa, sentirci e discutere sul da farsi in maniera regolare tramite call virtuali e aiutarci in caso di difficoltà.
- **Test-Driven Development:** una parte cruciale del progetto era quella di effettuare test periodici e automatizzati per far sì che ogni parte funzioni correttamente, questo è stato possibile grazie a *JUnit*.
- **Gradle:** per automatizzare la compilazione e l'esecuzione di test abbiamo utilizzato *Gradle*, che ci è stato molto utile anche per la gestione delle dipendenze.