

# Жоумаа Мохамад Мухаб

Мужчина, 21 год, родился 18 июля 2001

+7 (925) 9428850 — предпочитаемый способ связи  
mohaboko31@gmail.com

Проживает: Краснодар

Гражданство: Сирия, есть разрешение на работу: Россия

Не готов к переезду, готов к командировкам

## Желаемая должность и зарплата

### Java-разработчик

Специализации:

- Аналитик
- Дизайнер, художник
- Программист, разработчик
- Сетевой инженер
- Гейм-дизайнер

Занятость: частичная занятость, проектная работа, стажировка

График работы: гибкий график, удаленная работа

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

## Опыт работы — 1 год 4 месяца

Апрель 2023 —  
настоящее время  
2 месяца

### Текстовая игра на языке программирования Clojure и Prolog

#### Разработчик

Текстовая игра, написанная на языке функционального программирования Clojure, работающая на сервере Telnet. Он был разработан и расширен за счет добавления графического пользовательского интерфейса на основе Java Swing, чтобы улучшить впечатления игрока и обеспечить эффективность и скорость работы. Также был разработан бот, который действует как виртуальный игрок на языке программирования Prolog, если игрок предпочитает играть с машиной, а не с реальными игроками. Проект уже загружен на репозитории GitHub.

Май 2023 — Май  
2023  
1 месяц

### Приложение для финансов компании на Windows

#### Разработчик

Приложение Windows forms разработано на C# .Net для управления финансов какой то компании. Была использована база данных PostgreSQL на локальном сервере PgAdmin с этим приложением через библиотеку Npgsql. Приложение управляет отделы, расходы и затраты компании, и можно экспортировать отчёты Excel для указанных расходов.

Апрель 2023 —  
Май 2023  
2 месяца

### Приложение Android как гид по зоопарку

#### Разработчик

Мобильное приложение на платформе Android, разработано на языке программирования Kotlin. Это приложение выступает в роли гида по виртуальному зоопарку, для просмотра основных разделов и подразделов и информации о животных в каждом подразделе. Есть возможность добавления, удаления и изменения любого раздела или информации о любом животном.

Январь 2023 —  
Февраль 2023

### 3ds max проект

2 месяца

## Моделлер

Простой проект дома с солнечным освещением включает в себя мебель, диван, картину, библиотеку, пол, стены и вазу.

Декабрь 2022 —  
Январь 2023  
2 месяца

## Игра в кости, работающая в локальной сети

### Разработчик - Тестировщик

Игра в кости, которая действует по локальной сети между группой игроков, максимальное количество 8 и минимальное количество 2 игроков. Для сетевого движка существует специальная программа, играющая роль сервера для управления компьютерами игроков и определения и координации очереди игроков. И еще одна специальная программа, которая берет на себя роль обычного компьютера (клиента), и все компьютеры, включая сервер, подключены к одной локальной сети. Программа-сервер сначала ищет подключенные к ней компьютеры в локальной сети и представляет их игрокам с IP-адресом, когда количество компьютеров становится равным 8, поиск останавливается, кроме того, есть возможность остановить поиск, когда количество игроков меньше восьми. Данные передаются между подключенными компьютерами в режиме реального времени через сокеты. Концепции и принципы параллельного программирования и многопоточности были широко и точно использованы в этой игре. Есть поток для графического интерфейса игры и несколько других потоков, которые постоянно работают в фоновом режиме, не затрагивая основной поток игры, где есть поток для обновления состояния подключения игроков к сети, еще один поток для получения данных и еще один поток для отправки данных. Также использовалась концепция сериализации, когда данные отправляются после сериализации и преобразования в двоичный формат, а данные также принимаются после десериализации и преобразования в исходное состояние для использования и отображения. Данные в игре — это объект для определенного класса, задачей которого является хранение и сбор необходимых данных до момента их отправки. Статус подключения игроков и баланс, который они заработали в результате броска кубиков, отображаются на экране для всех игроков параллельно. Локальная база данных SQLite используется в серверном приложении для хранения очков игроков. Есть полный комплект документации всего жизненного цикла разработки программного обеспечения для этого проекта, потому что этот проект сделан на заказ. Тестирование этого проекта прошло с помощью JUnit framework. Все диаграммы UML и IDEF0 разработаны для этого проекта.

Ноябрь 2022 —  
Ноябрь 2022  
1 месяц

## Проект Django для управления учебного заведения (школа например)

### Web-разработчик

Проект Django с базой данных SQLite для хранения и сбора данных. Проект управления любого учебного заведения, в котором есть студенты, учителя, предметы и прогресс каждого студента и учителя. Для этого проекта есть простой достаточный интерфейс на HTML/CSS/JS для функций управления. Есть функции создавать аккаунтов студентов и учителей, просмотреть их данных, модифицировать их данных и удалять аккаунты. Кроме того есть функция для сброса пароля аккаунта через электронную почту.

Май 2022 —  
Июнь 2022  
2 месяца

## Приложение ПК и Web для управления баз данных MySQL

### Разработчик

Приложение для управления баз данных MySQL с графическим интерфейсом. Это приложение сделано с нуля на Java JDBC, и есть версия WEB его с использованием sqlite3 и Python ipywidgets и версия с использованием HTML, JavaScript, Python CGI и сервер XAMPP. Можно делать все функции CURD с этим приложением.

Март 2022 —  
Апрель 2022  
2 месяца

## Interface web studio

### Программист-разработчик

Маленький период работы в разработке приложений веба и настольных приложений

## Веб-сайт описания компьютерной видео-игры

### Разработчик

Веб-сайт, который автоматически подстраивается под размеры экранов разных компьютеров и телефонов. Этот веб-сайт использует технологию Ajax. Этот сайт сделан с использованием HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, Font Awesome и Bootstrap.

## Компьютерная 2Д/3Д онлайн игра с социальной сетью с различными свойствами

### Разработчик

Одиночная онлайн 2Д/3Д игра с большой и разнообразной функциональностью как камера, Голосовые сообщения и голосовое управление. Игра сделана с использованием JavaFX, Java AWT, Java Swing, OpenGL GLUT, HTML/CSS/JavaScript, Pascal. В игре есть комплексные 3D-модели для персонажей игры, частично созданные с помощью Blender, а потом импортировать, манипулировать и контролировать их через Interactive Mesh. Тоже в игре используется база данных MySQL и сервер Backblaze. Также есть раздел сети для поиска других игроков и общения с ними с помощью текстовых и голосовых сообщений, а также смайликов. В разделе сообщений отображает, находится ли игрок в данный момент в сети, если нет, то дату и время последнего подключения, а также показывает, печатает ли игрок сообщение для отправки сейчас (печатает...) или показывает, если он записывает голосовое сообщение (записывает...). В игре использовался внешний шрифт (не шрифт Windows по умолчанию), и этот шрифт был изменен, чтобы добавить некоторые смайлики, которые можно включать в сообщения, отправляемые игрокам. Существует база данных Neo4j AuraDB, посвященная сообщениям между игроками, для легкого сохранения и отображения сообщений между игроками. также возможность заблокировать или разблокировать определенных игроков через настройки. Еще одна особенность заключается в том, что игрок может добавлять истории в свой личный кабинет, представляющий собой изображение или GIF-изображение (анимационная картинка), как в Инстаграме и Вацап. Где все игроки могут увидеть опубликованную историю на 24 часа. Игрок также может удалить или изменить свою историю. Есть несколько способов отправить жалобу или отзыв разработчику, например, отправить электронное письмо разработчику из игры или отправить SMS. Игра также содержит компьютерную речевую систему, где через настройки можно включить эту функцию. Эта система читает тексты в игре человеческим голосом на английском языке. Также есть возможность загружать и изменять личные фотографии игрока в любое время, открыв камеру компьютера, если она есть, а затем сделав снимок через камеру и сохранив его в формате JPG или загрузив любое изображение, хранящееся на компьютере, где специальная программа в игре может получить доступ к файлам компьютера, выбрать изображение профиля и загрузить его. Также можно делать скриншоты окна игры напрямую с помощью специальной кнопки. При регистрации новой учетной записи в сети игры пароль автоматически шифруется в два этапа и делать хеширование этого пароля с помощью MD5 и сохранить значение в базе данных, пароль отправляется в специальный класс, чтобы к паролю применялся алгоритм шифрования. Также есть класс для проверки валидности электронной почты при регистрации новой учетной записи. Также есть специальный раздел для новых новостей об игре В дополнение к разделу «забыл пароль», объясняющий, как играть. В настройках игры можно контролировать игровую музыку и данные учетной записи пользователя. В дополнение к опциям, связанным с конфиденциальностью игрока в сети, он может выбрать, делать ли его онлайн-статус видимым для всех или нет. Также есть простой интернет-магазин, где можно бесплатно скачать несколько дополнений для персонажей игры. В игре есть отдельная программа, основной задачей которой является определение наличия обновлений или новых версий игры, чтобы выдать уведомление игроку о том, что есть новая версия игры и ее необходимо скачать. если игрок захочет это сделать. Загрузка новой версии не выполняется путем открытия веб-сайта или внешней программы, эта программа автоматически загружает новую версию и заменяет ее старой версией. Эта программа также определяет номер новой версии, место для ее хранения в мегабайтах и точное время, необходимое и оставшееся для ее загрузки. По своим функциям она похожа на программу менеджера загрузок, но относится только к игре, эта программа была написана с использованием библиотеки Java NET API. Эта игра сделана полностью с нуля. Движок этой игры был написан с нуля как физика, геометрия, линейная алгебра, тени,

столкновение, освещение и т.д. В этой игре использовались много внешних технологий, библиотек и фреймворков. Помимо связи между Java и C++ через JNI. Социальная сеть игры использует двухзвенную архитектуру.

Февраль 2021 —  
Февраль 2021  
1 месяц

## Продвинутая игра змейка (snake) на ПК и на Android

### Разработчик

Продвинутая игра змейка Snake на компьютере. Игра запрограммирована так, что тело змейки представляет собой отдельные части, которыми можно контролировать с использованием структуры данных double LinkedList (двусвязный список). Этот алгоритм был написан с нуля на Java.

Ноябрь 2020 —  
Ноябрь 2020  
1 месяц

## Приложение на ПК для регистрации данных студентов

### Разработчик

Приложение с красивым графическим интерфейсом для записи данных о студентах учебного заведения. Интерфейс разработан с использованием только JavaFX плюс CSS. Структура данных HashMap используется для хранения и извлечения данных. Приложение содержит главное меню для пользователя, которое, в свою очередь, содержит две опции, а именно поиск конкретного студента и возможность ввода новых данных студента. Поиск осуществляется с помощью раскрывающегося списка, поля со списком, в котором отображаются имена всех зарегистрированных студентов, а затем щёлкнуть имя, чтобы отобразить информацию об этом студенте в нескольких полях. Уже удалось избежать таких ошибок, как ввод данных уже зарегистрированного студента, предотвращение дублирования данных и проверка введенных данных перед сохранением, с возможностью быстрого и легкого переключения между интерфейсами.

## Образование

### Высшее

2024

## Кубанский государственный университет, Краснодар

Компьютерных технологий и прикладной математики, Математическое обеспечение и администрирование информационных систем (математик-программист)

## Повышение квалификации, курсы

2019

## TOEFL по английскому языку

ETS

## Ключевые навыки

### Знание языков

Арабский — Родной  
Английский — B2 — Средне-продвинутый  
Русский — B1 — Средний  
Французский — A1 — Начальный

### Навыки

Java swing   JDBC   Разработка компьютерных Игр   ООП   MySQL   C/C++  
JavaScript   HTML   CSS   Pascal   Java AWT   Java Applets  
Python ipywidgets   Ajax   jQuery   Python   Neo4j AuraDB  
Алгоритмы и Структуры данных   Прикладные сетевые протоколы  
Разработка приложений под Windows   PostgreSQL   UML   OpenGL

## Дополнительная информация

---

Обо мне

!!! Используемый стек:

- ☐☐ Java.
- ☐☐ Java Core.
- ☐☐ JavaFX.
- ☐☐ Java AWT.
- ☐☐ Java Swing.
- ☐☐ Java Collections.
- ☐☐ Java Sockets.
- ☐☐ JDBC.
- ☐☐ Java Applets.
- ☐☐ Java Servlets (базовые).
- ☐☐ Java JUnit (базовые).
- ☐☐ Java Concurrency (многопоточность).
- ☐☐ InteractiveMesh Java.
- ☐☐ Clojure (базовые).
- ☐☐ Prolog (базовые).
- ☐☐ ООП.
- ☐☐ C/C++.
- ☐☐ C++ Concurrency (многопоточность).
- ☐☐ STL.
- ☐☐ C#.
- ☐☐ C# windows forms (базовые).
- ☐☐ Matlab (базовые).
- ☐☐ Docker (базовые).
- ☐☐ Bash script/Linux (базовые).
- ☐☐ OpenGL GLUT.
- ☐☐ Графическая библиотека graphics.h на C++.
- ☐☐ MySQL.
- ☐☐ Oracle (базовые).
- ☐☐ SQLite.
- ☐☐ PostgreSQL (базовые).
- ☐☐ SQL.
- ☐☐ NoSQL.
- ☐☐ Neo4j AuraDB (базовые).
- ☐☐ Библиотека APOC для Neo4j (базовые).
- ☐☐ Google Colab.
- ☐☐ phpMyAdmin.
- ☐☐ Pascal.
- ☐☐ Python.
- ☐☐ Python Ipywidgets (базовые).
- ☐☐ Python Tkinter (базовые).
- ☐☐ Python CGI.
- ☐☐ Django (базовые).
- ☐☐ HTML.
- ☐☐ CSS.
- ☐☐ SVG.
- ☐☐ Font Awesome (базовые).
- ☐☐ Bootstrap (базовые).
- ☐☐ JavaScript.
- ☐☐ JavaScript Canvas.

- Ajax (базовые).
- jQuery (базовые).
- ChartJS (базовые)
- PHP (базовые).
- XML/XSLT (базовые).
- JSON.
- Git/Github.
- Прикладные протоколы imap, pop3, smtp, http.
- Сервер XAMPP.
- Microsoft PowerPoint.
- Разработка компьютерных игр.
- Разработка приложений под Windows.
- Разработка приложений под Android на Java/Kotlin (новичок).
- Теория информации.
- Алгоритмы и Структуры данных.
- Машины Тьюринга и Маркова.
- Основные методы вычислений.
- Дифференциальные уравнения в частных производных.
- Диаграммы и схемы на языке UML через StarUML и функциональные диаграммы через BPwin.
- Грамотное и хорошее знание в области математического анализа и линейной алгебры.
- Есть американский сертификат TOEFL по английскому языку года 2019.
- Хорошее знание (middle+) программирования на Java, C/C++. Кроме того, работа с реляционным и нереляционными базами данных MySQL, Oracle, Neo4j и начало в MongoDB/MariaDB.
- Опыт написания алгоритмов и структур данных (алгоритмы поиска и сортировки как BinarySearch LinearSearch HeapSort QuickSort MergeSort ...т.д, структуры как LinkedList DoubleLinkedList CircularLinkedList Arrays Vectors BinarySearchTree Stack Heap Queue ...т.д) на Java, C/C++, Javascript, Python и Pascal.
- Имею опыт работы с принципами объектно-ориентированного программирования (ООП).
- Умею быстро гуглить на английском языке для поиска информации, найти решения и обнаружение программных ошибок.
- Среднее знание программирования (middle) Web на HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, Python CGI и PHP (основы).
- Опыт разработки компьютерных игр (дизайн, программирование графиков, их физика) и компьютерные графики с использованием OpenGL Glut, JavaFX, Java Swing, JavaScript Canvas, графическая библиотека graphics.h C++ и Python tkinter (основы).
- Уже опубликовал разработанные мной игры в нескольких интернет-магазинах например Itch.io.
- Три года примерно опыта работы с языками программирования Java и C++.
- Сделал уже несколько проектов (игры 2Д/3Д, приложения Windows, простые мобильные приложения Android, боты ПК, сайты, менеджеры загрузки и т.д).
- Автор статей о программном обеспечении для нескольких сайтов.
- Знание работы с сетевыми протоколами (IMAP,POP3,SMTP,HTTP/HTTPS,FTP) и программирование сокетов sockets на Java.
- Участвовал уже в ряде олимпиад по программированию.