**Пинкин Егор Константинович**

**Обо мне:** 18 лет, живу в Москве

**Знания и навыки:**

* Знание языка C# и движка Unity, минимум на Junior уровне
* Управление жизненным циклом игры
* Внедрение зависимостей, как через сторонние сервисы, так и через свои
* Отделение логики от её представления
* Знание архитектурных паттернов (MVVM, MVP, MVC)
* Знание ООП
* Знание принципов SOLID
* Работа с GitHub`ом
* Работа с Zenject`ом
* Работа в команде
* Знание и практическое применение почти всех паттернов из “Банды четырёх”

**Опыт работы:** Три года программирования

Собственные проекты, выложенные на GitHub под ником - MrPaganiniFeeD

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название | Краткое описание | Задачи | Результаты | Ссылка на проект |
| Souls-Like-Mobile | Прототип “Souls Like” игры под мобильные платформы | 1) Контроль состояниями игры и их сменой  2) Явное внедрение зависимостей  3) Разделение модулей на разные сервисы  4) Удобное сохранение данных игры и удобный доступ к ним  5) Механика ударов, разных оружий | 1) Реализовал с помощь конечной машины автоматов  2) Гибрид своего решения и Zenject`a. Была сделана сервисная модель  3) Помог в этом сервис локатор  4) Сохранение и загрузка были сделаны  5) Реализовал комбо | <https://github.com/MrPaganiniFeeD/Souls-Like-Mobile-main> |
| FPS-Prototype-MVVM | Прототип шутера от первого лица | 1) Написать шутер от первого лица и его логику с помощью паттерна MVVM  2) Отделить логику от представления  3) Сделать инструмент для настройки паттерна отдачи у оружия | 1) Сделал  2) Добился этого  3) Можно настраивать паттерн отдачи при помощи графика кривой | <https://github.com/MrPaganiniFeeD/FPS-Prototype-MVVM> |
| Editor-Hex-Map | Редактор и генератор карт | 1) Отделить логику от представления  2) Сделать простое сохранение  3) Сделать отмену действий | 1) Воспользовался паттерном MVVM и реактивностью  2) Сделал  3) Сделали при помощи записи команд и их отмены | <https://github.com/MrPaganiniFeeD/Editor-HexMap> |
| Crowd-Master-3d | Прототип одноимённой игры | Сделать простой, красивый прототип одноимённой игры | Задачи выполнены | <https://github.com/MrPaganiniFeeD/Crowd-Master-3d> |
| Snake-vs-Block | Прототип одноимённой игры | Сделать простой, красивый прототип одноимённой игры | Задачи выполнены | <https://github.com/MrPaganiniFeeD/Snake-vs-Block> |
| Space-Fire-Balls-3D | Прототип игры: “Fire Balls 3D” | Сделать простой, красивый прототип одноимённой игры | Задачи выполнены | <https://github.com/MrPaganiniFeeD/Space-Fire-Balls-3D> |

**Курсы, пройденные мною:**

* Архитектура мобильных игр на UNITY для профессионалов (K-Syndicate)
* С#. Для профессионалов 2021 (Роман Сакутин, ЯЮниор)
* Напильник (Роман Сакутин, ЯЮниор)
* Unity. Junior уровень 2019 (Роман Сакутин, ЯЮниор)
* 9 Hyper Casual игр (ЯЮниор)

**Контакты:**

* *Почта**-*mrpaganinifeed2005@gmail.com
* *Телеграм**-* <https://t.me/mrpaganinifeed>
* *Телефон –* 8(918) 856 91 88
* *GitHub -* <https://github.com/MrPaganiniFeeD>