**Пинкин Егор Константинович**

**Должность:** Junior Unity Developer (удалённая работа)

**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
* Знание и практическое применение почти всех паттернов из “Банды четырёх”

**Опыт работы:**

Полтора года программирования.

Собственные проекты, выложенные на GitHub под ником - MrPaganiniFeeD

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название | Краткое описание | Задачи | Результаты | Ссылка на проект |
| 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 |
| Souls-Like-Mobile | Ранний 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 | 1) Реализовал с помощь конечной машины автоматов  2) Гибрид своего решения и Zenject`a  3) Помог в этом сервис локатор  4) Сохранение и загрузка были сделаны | https://github.com/MrPaganiniFeeD/Souls-Like-Mobile |
| 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)

**Книги прочитанные мною:**

* Чистый код (Роберт Мартин)
* Шаблоны игрового программирования (Роберт Найстром)

**Контакты:**

* *Почта**-*unreidunity@gmail.com
* *Телеграм**-* @MrPaganini
* *Телефон -* 8 918 856 91 88