



JAROSŁAW MYSZKO

PROGRAMISTA

PROFIL OSOBISTY

Cechuje mnie dbałość o szczegóły i zaangażowanie w pracę, za którą biorę pełną odpowiedzialność. Lubię wyzwania i naukę nowych technologii. Z chęcią wykorzystam swoje umiejętności i włożę energię w pracę w nowym środowisku.

UMIEJĘTNOŚCI

- Bardzo dobra znajomość języków c/c++ (w tym STL)
- Doświadczenie w pracy z językami c# i c++/cli
- Biegła znajomość OpenGL 3.0+/GLSL/SDL2
- Doświadczenie w pracy z bibliotekami do triangulacji i pathfindingu (poly2tri/Recast/Detour)
- Projektowanie i implementacja silników 3D (grafika/fizyka/wielowątkowość)
- Znajomość zagadnień związanych z AI (mass pathfinding / behavior trees)
- Testowanie / Debugowanie / Optymalizacja
- Znajomość narzędzi programistycznych (github/bitbucket/trello/draw.io)
- Umiejętność pracy samodzielnej i zespołowej

JĘZYKI

Angielski: B2
Wyższy średnio zaawansowany

DANE KONTAKTOWE

-  02-495 Warszawa
-  517-590-088
-  jarekmyszko@gmail.com
-  <https://github.com/Myszkoj/Portfolio>



DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Programista

FirePlatformsp.z.o.o | Styczeń 2018 - Luty 2023

Podczas pracy zajmowałem się projektowaniem, implementacją, testowaniem i debugowaniem wszystkich modułów programu, w tym:

- rdzeniem aplikacji ze wsparciem dla pracy z wieloma wątkami
- biblioteką wzorców do szybkiego projektowania klas ze skomplikowanymi zależnościami
- systemem renderowania umożliwiającym wyświetlanie setek tysięcy różnorodnych agentów z użyciem OpenGL/GLSL
- importerem modeli z użyciem bibliotek Assimp i DevIL
- edytorem do wczytywania i tworzenia geometrii budynku, oznaczania jego sektorów i zaludniania go agentami, oraz generowaniem dedykowanego navmesh'a na podstawie wyniku z biblioteki Recast, wraz z jego optymalizacją
- nowatorskim algorytmem do pathfindingu masowego
- systemem kolejkowania agentów, służącego do określania zatorów na węzłach w navmesh'u i wykorzystaniem jego wyniku do wpływu na decyzje agentów podczas wybierania dróg do celu
- solverem kolizji z własną implementacją "spatial division" używającą google::sparse_hash_map do grupowania agentów o podobnej lokacji w przestrzeni, oraz umożliwiającą pracę z wieloma wątkami
- implementacją steering behavior dla agentów, w tym: avoidance i leader following
- interfejsem graficznym aplikacji z użyciem biblioteki ImGui
- komunikacją pomiędzy silnikiem(c++), a zewnętrznym gui(c#) przy użyciu c++/cli



REFERENCJE

Piotr Tofiło

Właściciel spółki FirePlatform.

 piotr@fireplatform.eu

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji (zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).