

# Фёдоров Даниил

## Программист C++

Я программист с 1.5 годами коммерческого опыта, связанного с движками на C++. В рамках курсовой работы 1 год разрабатывал свой собственный игровой движок на Unity (C#), где отвечал за все технические решения. Обладаю обширными знаниями об C++, C#, Unity. Работал с различными областями: анимации, AI, другие игровые механики. Люблю геймдев и игровые движки. Ценю правильную архитектуру, документацию и тесты.

🏠 Москва, Россия

☎️ +7 (920) 839-93-12

✉️ [adviventes@gmail.com](mailto:adviventes@gmail.com)

👤 [linkedin.com/in/daniil-fedorov-529749205/](https://linkedin.com/in/daniil-fedorov-529749205/)

👤 [github.com/NullOne01](https://github.com/NullOne01)



## Навыки

Категория	Навык
C++	C++ 14. GDB, CMake, ImGui, Protobuf, OpenGL, OpenCV, FFmpeg, POSIX
C#	WPF, ASP.NET (WebApi)
Unity	Zenject, UniTask/UniRx
Python	Базовое понимание

VCS	Git, Perforce
-----	---------------

## Опыт работы

### Junior Gameplay Programmer | Saber.Interactive

*Апрель 2023 г. - Настоящее время · 1 год. Москва. Разработка игр.*

#### Был ответственен за:

- Разработка, поддержка и отладка игровых механик, которые смогут настраивать геймдизайнеры под свои нужды.
- Общение с геймдизайнерами, тех. аниматорами, аниматорами ради обсуждения технической возможности введения новых игровых механик.
- Исправление багов, которые находит команда QA.

#### Достижения:

- Создал с напарником одну из ключевых механик игры, тесно связанную с анимациями и AI.
- Построил диаграммы, на основе которых мы смогли успешно отрефакторить архитектуру одной из ключевых механик.
- Написал систему для автоматизированного тестирования пары существующих игровых механик.
- Пофиксил много багов, что позволило успешно пройти playtest игры.

### C++ Стажёр | Yandex

*Ноябрь 2021 г. - апрель 2022 г. · 6 мес. Москва. Бэкенд*

#### Был ответственен за:

- Разработка, поддержка и отладка готового функционала. В частности, я часто работал с системой логирования.

- Написание автотестов для проверки нового функционала.
- Написание SQL-запросов для конечной проверки нового функционала.

### **Достижения:**

- Добавил примерно 5 новых полей в логи рекламного движка, которые присутствуют там до сих пор

## **Образование**

---

Неоконченное высшее

Национальный исследовательский университет "Высшая школа экономики", Москва  
Факультет компьютерных наук, Программная инженерия.  
Год выпуска: 2024

## **Языки**

---

**Русский:** Родной.

**Английский:** B2.