

# Anton Larsson

[ante9311@gmail.com](mailto:ante9311@gmail.com) | +46707582993  
Sernanders väg 5, 752 61 Uppsala, Sweden

## Curriculum Vitae

### Personlig information

- Namn: Anton Larsson
- Födelsedag: 19 November 1993
- Telefonnummer: 070 758 29 93
- E-mail: [ante9311@gmail.com](mailto:ante9311@gmail.com)

## Utbildning

### Uppsala Universitet 2014 – nuvarande

**Kandidatexamen i datavetenskap**, biämne matematik.

Utöver att göra mig till en bättre programmerare har detta program bidragit till att min förståelse för hur saker faktiskt fungerar i de projekt jag utvecklar. Detta har gjort att jag inte bara skriver mer effektivare kod, men även att den både är lättare att testa och underhålla.

### Thorildsplans Gymnasium 2009 – 2012

Teknikprogrammet med inriktning nätverk och programmering.

En oerhört värdefull start på min programmeringskarriär, efter att ha spenderat ett par månader med att lära mig själv hittade jag en utmärkt mentor som bidrog till att skapa den passion jag idag känner för programmering.

## Exempel projekt

[Källkoden finns tillgänglig online.](#)

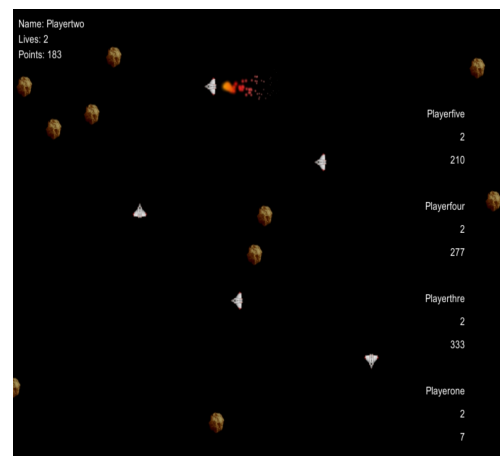
Det finns även ett par extra projekt där, men jag lyfter fram de mest relevanta här.

### Multiplayer Asteroids

- [Komplett rapport tillgänglig online.](#)
- Hög concurrency i back-end skriven i Go.
- .NET / C# och Unity front-end.
- Ultra skalbart tack vare Gos concurrency.

En multiplayer remake på det klassiska arkadspelet Asteroids.

Det projektet som gett mig mest under de 7 år jag programmerat, då vi var tvungna att designa hela projektet själva och dessutom jobbade i språk vi aldrig jobbat i förut. Dessutom var det första gången någon i gruppen jobbade med en klient-server miljö.



## Pollax Mud spel

- Skrivet i Java
- Komplex hierarki och arvsstruktur.
- Utmärkt exempel på väldokumenterad och testad kod.

Simpelt rolespell som utspelas i Uppsala, du är en student som har som mål att ta din examen, vilket du gör genom att prata med andra studenter för att lära dig saker, läsa kursböcker och sedan skriver prov hos lärare.

Målet med detta projekt var att lära mig mer om Javas arvsstruktur samtidigt som jag byggde erfarenhet av större projekt.

```
33 Kommandotolken - make
-----Welcome To POLLAX MUD!-----

You hare in Hallway 2.
What do you want to do? (Type help for command list)
help

Available Commands:
go [direction]      - Move to direction ex: go west
go                  - Show possible moving directions
list                - List creatures and items in room
use key with [direction] - Open door to direction
pick up [name]      - Pick up item with name
drop [name]         - Drop item with name
inventory           - Show your inventory
enroll [name]       - Enroll to course with name
talk [name]         - Talk to creature with name
trade [name]        - Trade with student
graduate            - can only be used at sfixen to complete game
exit               - Quit game

You hare in Hallway 2.
What do you want to do? (Type help for command list)
go
Hallway 1 (Unlocked)
|
Room 1247 (Unlocked)
-----
X (This is a wall)
|
Hallway 3 (Unlocked)

You hare in Hallway 2.
```

## Arbetslivserfarenhet

Konsult 2013 – 2014

[Proffice](#) – Stockholm

Vikarie för receptioner och andra fastighetsskötarroller. Arbetade på många olika företag och miljöer, bland annat Verizon och Kista, men även mindre företag så som Caverion.

### Språk:

Engelska - Flytande

Svenska - Flytande