



DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE



PROJEKTY ZAWODOWE

Sente Systemy Informatyczne Sp. z.o.o.

E-LEARNING: GIT

STWORZENIE INTERAKTYWNEGO, ZAUTOMATYZOWANEGO ŚRODOWISKA SZKOLENIOWEGO Z ZAKRESU TEMatyki SYSTEMÓW KONTROLI WERSJI (GIT).
ZAŁOŻENIA SYSTEMU: SAMODZIELNA PRACA OSÓB SZKOLONYCH NA REPOZYTORIACH ZAKŁADANYCH PRZEZ SYSTEM, DEFINIOWANIE SCENARIUSZY DO WYKONANIA, MOŻLIWOŚĆ ICH ZAUTOMATYZOWANEJ WERYFIKACJI, SYSTEM UMOŻLIWIW AUTOMATYCZNĄ INGERENCJĘ W STAN REPOZYTORIUM KURSANTA, MODYFIKOWANIE GO DO POTRZEB NASTĘPNYCH SCENARIUSZY, ŁATWOŚĆ DODAWANIA SCENARIUSZY (HTML5, CSS3, JS: JQUERY, JQUERY UI, AJAX, DATATABLES, NOTIFY, TIPTOP, NODE.JS: EXPRESS, SCRIBE-JS, JSON, GITOLITE, PERL, BASH, FIREBIRD/PSQL).

ELEKTRONICZNE JPK

IMPLEMENTACJA INTERFEJSÓW DLA JEDNOLITYCH PLIKÓW KONTROLNYCH – BIBLIOTEKA GENEROWANIA DOKUMENTÓW JPK NA PODSTAWIE POBRYCH INFORMACJI Z BAZ DANYCH Klientów, ZAPewnIAJĄCA KOMUNIKACJĘ Z ELEKTRONICZNYM SYSTEMEM WYMIANY DOKUMENTÓW JPK MINISTERSTWA FINANSÓW (REST, AZURE) ORAZ SZYFROWANIE WYMENIANYCH DANYCH (C#: RESTSHARP, BOUNCYCASTLE, NLog, FIREBIRD/PSQL).

NEOS CLI

IMPLEMENTACJA INTERFEJSU DLA APLIKACJI *ERP* DO URUCHAMIANIA ZEWNĘTRZNYCH BIBLIOTEK. Założenia aplikacji: interfejs graficzny pobierający i przetwarzający informacje z aplikacji *ERP* w zależności od załadowanej biblioteki (*PLUG-IN'U*), wyświetlający stan postępu przetwarzania danych przez plug-in poprzez udostępniony interfejs (C#: WPF, LINQ, FIREBIRD/PSQL).

PODPIS ELEKTRONICZNY XAdES

IMPLEMENTACJA BIBLIOTEKI W FORMIE PLUG-IN'U DO OBSŁUGI PROCESÓW KRYPTOGRAFICZNYCH NA POTRZEBY SYSTEMU WYMIANY PLIKÓW ELEKTRONICZNYCH MINISTERSTWA FINANSÓW. Założenia systemu: oferowanie możliwości złożenia podpisu elektronicznego (*XAdES-BES* otaczany i otaczający) na dowolnym dokumencie formatu XML (C#: WPF, MVVM, LINQ, BOUNCYCASTLE, NLOG)

UMIEJĘTNOŚCI

- ➊ C# (obecnie wiodący, wykorzystywany na co dzień w SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE Sp. z.o.o.),
- ➋ C/C++ (projekty towarzyszące pracom dyplomowym, C++ niezbędny do rozwoju kodu źródłowego aplikacji *ERP* w SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE Sp. z.o.o. - dług technologiczny, rzadko wykorzystywany),
- ➌ JAVA SE (znaczna część projektów akademickich, podjęcie współpracy z COMARCH S.A – JAVA EE).

- ➍ JS (NODE.js, REST, JQUERY ORAZ JQUERY UI, AJAX, TS, LAUREAT KONKURSU SYNERGYCODES CODE CHALLENGE 2015),
- ➎ HTML5/CSS3 (selektory, CSS-GRID, podstawowe stylowanie i transformacje).

- ➏ PRACA Z RELACYJNYMI BAZAMI DANYCH: FIREBIRD (SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE Sp. z.o.o.), ORACLE (COMARCH S.A.), MySQL, MS SERVER (projekty akademickie).

- ➐ PRACA Z ŚRODOWISKiem DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI JIRA (COMARCH S.A., SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O.) ,
- ➑ PRACA Z SYSTEMAMI KONTROLI WERSJI SVN (COMARCH S.A.), GIT (SENTE SYSTEMY INFORMATYCZNE SP. Z.O.O.),
- ➒ PRACA W ŚRODOWISKACH PROGRAMISTYCZNYCH: VISUAL STUDIO EXPRESS, ECLIPSE.

- ➓ ZNAJOMOŚĆ METODOLOGII SCRUM (COMARCH S.A., SENTE), ŚREDNIO-ZAAWANSOWANA ZNAJOMOŚĆ ŚRODOWISKA GNU BASH,
- ➔ PRACA Z TECHNOLOGIAMI EJB, JPA, HIBERNATE, JSP, SPRING, APACHE POI-HSSF (COMARCH S.A.),
- ➕ IMPLEMENTACJA I GRAFICZNA SYMULACJA STRUKTUR: RBT, WZBOGACONE RBT, BST, SKIPLIST ORAZ ALGORYTMÓW WYSZUKIWANIA STATYSTYK POZYCYJNYCH- MEDIAN OF MEDIAN, RANDOMSELECT (JĘZYK JAVA, C++),
- ➖ UMIEJĘTNOŚĆ PROGRAMOWANIA LP/MIP/IP ORAZ PAKIETÓW OPTYMALIZACYJNYCH (GNU OCTAVE, IBM ILOG).

PROJEKTY AKADEMICKIE

● PROJEKT MAGISTERSKI. IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW ODPORNEJ OPTYMALIZACJI Z JEDNOCZESNYM ROZWIĄZANIEM PROBLEMÓW: MINIMAKSOWYCH, ADWERSARZA, NA PRZYKŁADZIE ZAGADNIENIA ODPORNEGO MINIMALNEGO DRZEWA ROZPINAJĄCEGO Z MOŻLIWOŚCIĄ POPRAWY (C++11, LOG4CXX, GRAPHVIZ, IBM ILOG CPLEX, RAPIDJSON, Boost).

● PROJEKT INŻYNIERSKI. IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW WYSZUKIWANIA NAJKRÓTSZYCH ŚCIEŻEK WYKORZYSTYWAŃ W RUCHU DROGOWYM, M.I.N: WARIANTY GENERYCZNEGO ALGORYTMU DIJKSTRY (Z MODYFIKACJĄ ZAKRESÓW (DKA), Z WYKORZYSTANIEM STRUKTURY WIELOPOZIOMOWEJ (DKD), Z OBSŁUGĄ PRZEPEŁNIEŃ (DKM)), W OPARCIU OZNANE STRUKTURY (K-DRZEW (DKH), R-KOPCÓW (DKR), KOPCA FIBONACCIEGO (DKF)), ALGORYTMY: DIAL (DKL), RADIXHEAP (DKX), PAPE'A (PAP), PALLOTTINO (TQQ), ALGORYTMY TOPOLOGICZNE (GR1, GR2) I ALGORYTM PROGOWY (THR) (C ISO 9899:1999).

● IMPLEMENTACJA KOMPILATORA JĘZYKA IMPERATYWNEGO DLA DANEJ SPECYFIKACJI MASZINY WIRTUALNEJ (C, FLEX, BISON).

● APLIKACJA WEBOWA DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI INFORMATYCZNYMI ZINTEGROWANA Z SYSTEMEM KONTROLI WERSJI SVN. PROJEKT ZESPOŁOWY W OPARCIU O TECHNOLOGIĘ AJAX, BAZĘ DANYCH MS SQL (JQUERY/XHTML/T-SQL/MDX).

● LoCHAT – PROJEKT ZESPOŁOWY APLIKACJI DO KOMUNIKACJI NA PODSTAWIE LOKALNEGO ZASIĘGU/POŁOŻENIA I PREFERENCJO/OCZEKIWAŃ CO DO UZYSKANIA INFORMACJI O REGIONIE (ANDROID, POSTGRESQL, NODEJS, SOCKET.IO).

● ANDROID MultiPLAY – APLIKACJA NA URZĄDZENIA MOBILNE Z SYSTEMEM ANDROID ZASTĘPUJĄCA FIZYCZNE KONTROLERY TYPU PLUG&PLAY KOMPUTERÓW. PROJEKT ZESPOŁOWY Z WYKORZYSTANIEM BEZPRZEWODOWEJ KOMUNIKACJI WiFi/BT, BAZY DANYCH SQLITE (JĘZYK JAVA),

● ALGORYTMY SORTUJĄCE W MIEJSCU/NIE: INSERTION-, BUBBLE-, ITERATIVEMERGE-, RECURSIVEMERGE-, QUICK-, HEAP-, COUNTING-, RADIX - SORT- IMPLEMENTACJA, ANALIZA ZŁOŻONOŚCI POSZCZEGÓLNYCH SORTOWAŃ, BĄDŹ SORTOWAŃ HYBRYDOWYCH (JĘZYK JAVA).

● SCHOLAPPCTCREATOR – PROJEKT GENERUJĄCY PREZENTACJE W FORMACIE .PPT W OPARCIU O ELEMENTY SZTUCZNEJ INTELIGENCJI (JAVA, APACHE POI-HSSF, CLI, EJB, GOOGLE MJL).

POZOSTAŁE DANE **

CZŁONEK ZESPOŁU

● CZŁONEK ZESPOŁU JEST TWORZYM W, KTÓRE SPAJA ZESPÓŁ. ZDECYDOWANIE PRZYCZYNIA SIĘ DO WYTWORZENIA „DUCHA ZESPOŁU”. JEST ZABAWNY, WRAŻLIWY NA UCZUCIA INNYCH I NA OGÓLNĄ ATMOSFERĘ W ZESPOLE. ZDAJE SOBIE SPRAWĘ Z MOCNYCH I SŁABYCH STRON INNYCH I POTRAFI ODPOWIEDNIO REAGOWAĆ NA ICH ZRÓŻNICOWANE POTRZEBY. TO ON BĘDZIE NAJPRAWDOPODOBNEJ POWIERNIKIEM POZOSTAŁYCH CZŁONKÓW ZESPOŁU, BĘDZIE ZNAŁ ICH OSOBISTE PROBLEMY I KRYZYSY, NIE DLATEGO, ŻE JEST CIEKAWSKI, LEcz ZE WZGLĘDU NA ZDOLNOŚĆ DO SZCZEREGO WSPÓŁCZUCIA. MOŻE WYKAZYWAĆ NIEZDECYDOWANIE W SYTUACJACH KRYTYCZNYCH ORAZ SŁABOŚĆ CHARAKTERU W NIEKTÓRYCH SYTUACJACH. JEDNAK JEGO ZDOLNOŚĆ DO CZYTANIA W INNYCH JAK W OTWARTEJ KSIĘDZIE ORAZ ŚWIADOMOŚĆ SWOICH WŁASNYCH UMIEJĘTNOŚCI SPRZYJA PODNOSENİU MORALE ZESPOŁU ORAZ KREWOWANIU CHĘCI DO WSPÓŁPRACY. Z TEGO TEŻ POWODU CZĘSTO BYWA ON LIDEREM GRUPY.

KONSEKWENTNY REALIZATOR ZADANIA

● KONSEKWENTNY REALIZATOR TO TEN CZŁONEK ZESPOŁU, KTÓRY STAWIA KROPKI NAD WSZYSTKIMI „;!”. SILNIE ROZWINIĘTA UMIEJĘTNOŚĆ DOPROWADZANIA SPRAW DO KOŃCA POŁĄCZONA Z DĄŻENIEM DO PERFEKCJI RODZI WIELE NIEPOKOJÓW I STRESÓW. BĘDZIE ZAMARTWIŁ SIĘ DROBNYMI SZCZEGÓŁAMI, ALE MIMO TO, ZREALIZUJE SWOJE ZADANIA DOBRZE I W OKREŚLONYM CZASIE. NERWOWA ENERGIA, KTÓRĄ ANGAŻUJE W KOŃCOWY EFEKT PRACY ZESPOŁU OWOCUJE GWARANCJĄ WYSOKIEJ JAKOŚCI. BYWA NIEZBYT DOBRYM PRZYWÓDCĄ – „CZĘPIA SIĘ” I MOŻE PRZYWIĄZYWAĆ ZBYTNIA WAGĘ DO SZCZEGÓŁÓW, CO OBNIŻA MORALE ZESPOŁU. NIEMNIEJ JEDNAK, KONSEKWENTNY REALIZATOR JEST UPARTY ORAZ WYTRWAŁY I NIE PODDA SIĘ, DOPÓKI NIE BĘDZIE USATYSFAKCJONOWANY WYSOKIM STANDARDEM SWOJEJ PRACY.

** - dobór ról i ich opis oparty o test Mereditha Belbina, stworzony w oparciu o teorię ról zespołowych.

TEMA Test myślenia analitycznego



Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w ofercie pracy niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji, zgodnie z art. 7 ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. tzw. RODO.