

Pham Thanh Tung

(+420) 607 456 390 | tomas.phamt@gmail.com | www.phamtung.eu | www.github.com/Pham99

PROFIL

Student aplikované informatiky se zaměřením na vývoj v C# a .NET.
Hledám příležitosti, kde bych mohl aplikovat svoje znalosti v praxi a dál se rozvíjet.

VZDĚLÁNÍ

Univerzita Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem

2022 – Současnost

Aplikovaná informatika – Bakalářské studium

- Specializace: Softwarové inženýrství, Počítačové sítě, Operační systémy
- Relevantní kurzy: Programování a algoritmizace I a II, Objektově orientované návrhové vzory, Programování pro internet, Softwarové inženýrství, Úvod do relačních databází

Certifikáty: NDG Linux Essentials, CCNA: Introduction to Networks

PROJEKTY

Knihovna na ovládání videoher přes webové rozhraní

- Vytvořil knihovnu pro Unity Engine, který umožňuje připojení do videohry pomocí QR kódu a ovládání přes webový prohlížeč na mobilním zařízení
- Součástí řešení je jednoduchý backend v ASP.NET se SignalR pro realtime komunikaci
- Implementoval klientský API pro jednoduchou integraci mobilního ovladače do Unity
- Nasadil aplikaci na Oracle Cloud pomocí Dockeru, konfiguroval CI/CD pipeline přes Github Actions

Kanban webová aplikace

- Navrhl a vyvinul jednoduchou Kanban tabuli v Blazoru pro správu úkolů
- Integroval SQLite databázi přes Entity Framework a implementoval práci s daty pomocí LINQ
- Spolupracoval ve dvoučlenném týmu na návrhu funkcí, rozdělení práce a code review

Editor obrázků

- Vyvinul desktopovou aplikaci ve WinForms umožňující kreslení, úpravu a manipulaci s bitmapa
- Implementoval základní grafické nástroje (např. štětec, kyblík) a filtry (jas, kontrast, konvoluce)

2D videohra

- Vytvořil 2D videohru v C# pomocí frameworku MonoGame
- Aplikoval principy OOP a používal návrhové vzory (např. Factory, Builder, Observer) pro správu herních objektů a herní logiky

DOVEDNOSTI

Jazyky: Čeština, Angličtina

Programovací jazyky: C#, Python, HTML, CSS, JavaScript, SQL

Frameworky: ASP.NET, Blazor, Unity Engine

Nástroje: Git, Docker, Linux, Entity Framework