

# Grzegorz Kmita



## Profil osobisty

- Zmotywowany student informatyki z doskonałymi umiejętnościami komunikacyjnymi, poszukujący pracy w inżynierii oprogramowania. Samodzielny z ambicją pogłębiania umiejętności programistycznych i wzięcia udziału w budowaniu aplikacji.

## Wykształcenie

- Informatyka - Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny w Szczecinie:  
Inżynier Oprogramowania **Październik 2022 - 2026**
- Ukończony kurs Python, Access, Excel na [encodeme-maturalnie.pl](https://encodeme-maturalnie.pl) **Maj 2022**

## Umiejętności



## Python 3 - główny język programowania:

- GeoJam 2022: Jednoosobowy kosmiczny shooter 2D "Square Madness" w pygame



- Trijam #156: Jednoosobowa Platformówka 2D "Teacup Adventure" w pygame



- Gra dla 2 graczy "Pong" z wykorzystaniem biblioteki turtle

## Przyzwoite doświadczenie:

- C



- C++

**Podstawowe doświadczenie:**

- HTML
- CSS



- Javascript