

Макаров Эдгар

makarov_edgar2002@mail.ru | <https://github.com/Robby-the-paladin>

Проекты

- [SpaceSodomy2](#) [C++ | SFML, Box2d]

Игра разработанная группой студентов БМГТУ и МФТИ. Это 2D-многопользовательский космический шутер, в котором использованы все особенности механики Ньютона, такие как линейная и угловая инерция. Мой собственный вклад — настройка сетевой архитектуры и поддержка библиотеки HUD.

- [Voxel Engine](#) [C++, GLSL | OpenGL]

Визуализатор воксельной графики, работающий через OpenGL и GLSL-шейдеры. Основными особенностями являются оптимизированное для октодера преобразование лучей и анализ воксельных моделей. Мой собственный вклад — написание структуры октодера, парсера формата VoX, ray-casting на GLSL и реализации камеры.

- [MimicGame](#) [Typescript]

Университетский проект, выполненный во время летней практики. Состоит из двух частей: самой игры и редактора уровней к ней. Мой вклад заключался в написании архитектуры искусственного интеллекта, базовой механики и большей части кода для редактора карт.

- [Chipollino](#) [C++]

Интерактивный конвертер Чиполлино для наглядного изучения теории автоматов.

- University Programming [Scheme, C, C++, Go, Java, Assembly]

Код, который я написал во время учебы в университете.

Образование

- **2018 – 2020:** Среднее общее образование, средний балл: 5,0/5,0, лицей №1, г. Петрозаводск, Россия.
- **2020 – настоящее время:** Бакалавриат прикладной математики и информатики, МГТУ им. Н.Э.Баумана, Москва, Россия

Навыки & Опыт

- **ЯП:** C++, C, Python, Javascript, Java, Scheme, GLSL, Golang, Assembly
- **Контесты:** Активное участие в олимпиадах по программированию в старших классах, участник полуфинала ICPC (<https://codeforces.com/profile/Makarov>). Участие в джемах на itch.io <https://robby-the-paladin.itch.io/>
- **Технологии:** GLSL, SFML, OpenGL, Box2d, MongoDB, PostgreSQL, MySQL
- **Математика:** Математический анализ, Линейная алгебра, Аналитическая геометрия,

Языки

- Английский (B2)
- Русский (native)