Ян Симонайтес

+7 980 564 91 59 ● <u>SimonaytesYan@yandex.ru</u>

| ОБРАЗОВАНИЕ Московский физико-технический институт (национальный исследовательский университет) Физтех-школа прикладной математики и информатики Бакалаврская программа "Системное программирование и прикладная информатика" | | Москва, Россия Сентябрь 2022 – настоящее время | |
|--|------------------|--|--|
| | | щее Бремл | |
| HARD SKILLS C, C++, nasm, Git | | | |
| | | | |
| ОПЫТ РАБОТЫ | | | |
| ИСП РАН | | ва, Россия | |
| Летний стажер | Июль-Август 2023 | | |
| Улучшение поддержки инструкции vpternlog в GCC | | | |
| ПРОЕКТЫ | | | |
| Проект GUI библиотеки | C++, | <u>GitHub</u> | |
| • Реализация GUI библиотеки на основе SFML. | SFML | | |
| • Создание графического редактора на базе этой библиотеки с системой | | | |
| динамически подгужаемых плагинов. | | | |
| USB драйвер мыши и клавиатуры для OS JOS | C | | |
| • Поддержка шины PCI. | | | |
| Поддержка UHCI контроллера. | | | |
| • Поддержка драйверов мыши и клавиатуры. | | | |
| Программный процессор | C | <u>GitHub</u> | |
| • Реализация программного стекового процессора с собственным ассемблером. | | | |
| Бинарный транслятор | C | <u>GitHub</u> | |
| • Преобразование исполняемого файла программного процессора в инструкции | | | |
| х86-64 процессора с использованием технологии ЈІТ-компиляции. | | CUIT 1 | |
| Хеш-таблицы | С, | <u>GitHub</u> | |
| • Реализация структуры хеш-таблиц методом цепочек. | nasm, | | |
| • Сравнительный анализ различных хеш-функций. | SIMD | | |
| • Последовательное применение ассемблерных оптимизаций. | C | CitIInh | |
| Язык программирования● Реализация языка программирования. | С | <u>GitHub</u> | |
| Реализация языка программирования. Обработка текста программы в несколько этапов: лексический анализ, | | | |
| синтаксический анализ (методом рекурсивного спуска), создание | | | |
| ассемблерного файла (для программного процессора). | | | |
| Поддержка воссоздания кода программы по абстрактному языковому дереву. | | | |
| 3D pazzle | Unity | | |
| • Игра для Android, реализована на Unity. | J | | |
| • Проект был доведён до релизной стадии и опубликован на платформе Google | | | |
| Play. | | | |
| достижения | | | |
| • Победитель Открытой олимпиады школьников (информатика) | | Март 2022 | |
| • Призёр регионального этапа всероссийской олимпиады школьников по информатике | Январь 2022 | | |
| • Призёр всероссийской командной олимпиады школьников по программированию | | кабрь 2021 | |
| | | - | |

ПЕРСОНАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

• Спорт Рафтинг (КМС, победитель первенства России до 19 лет), гребной слалом, баскетбол

• Хобби Активный туризм