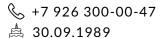
МИЦКЕВИЧ АЛЕКСЕЙ

JUNIOR DEVELOPER



https://github.com/TrueBaduraleks.mitskevich@gmail.com



КОМПЕТЕНЦИИ

ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

C C++ Bash JS PHP

ТЕХНОЛОГИИ

Git UNIX OpenCL HTML CSS Docker

Pandas Sklearn

ЗНАНИЯ

Алгоритмы Структуры данных Maschine learning
Линейная алгебра Компьютерная графика WEB
Системное администрирование

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

₽ LIBFT

Переписанная самостоятельно стандартная библиотека Си. Библиотека впоследствии была расширена реализацией AVL дерева, динамического массива, хэш таблицы; функциями get_next_line и printf, а также блоком функций для работы с OpenCL.

F FDF

Приложение для отображения высотных карт в 3D. Реализовано на основе матричных преобразований точек исходного объекта (карты), а также алгоритма Брезенхема. Работа велась в команде из 2 человек.

FRACT_OL

Приложение для визуализации фрактала Манделброта и Джулии и их производных. Проект написан на Си с использованием OpenCL для параллельных вычислений.

Реализован UI позволяющий переключаться между фракталами, а так же сохранять и загружать интересные позиции.

LEMIN

Приложение которое ищет оптимальный node disjoint способ перевести N объектов из одной точки невзвешенного, ненаправленного графа в другую.

Для поиска пути был использован алгоритм Дийкстры с потенциалами и разделение нод по Суурбалле.

COREWAR

Командный проект, основанный на *одноименной игре,* состоящий из двух частей:

asm - компилятор ассемблер-подобного кода "чемпионов" в исполняемый на виртуальной машине байт-код.

corewar - виртуальная машина исполняющая байт-код "чемпионов" и следящая за ходом игры.

ОБРАЗОВАНИЕ

СТУДЕНТ

Школа программирования 21 (Ecole42)

2018 - ...

Москва

СПЕЦИАЛИСТ

МГУГиК (МИГАиК)

📰 2007 - 2013 🕅 Москва

Специалист в области архитектуры гражданских и промышленных зданий и сооружений.

ДОСТИЖЕНИЯ

GAMESJAM: GAMM

35 место из 103 финалистов

2014

Москва

GAMES JAM 2014

7 место из 57 проектов

2014

🤊 Москва

CET-MIPT HACK

участник

2019

Москва

САМООБУЧЕНИЕ

АЛГОРИТМЫ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА. МЕТОДЫ ⊗ Stepik

ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ НА С++: БЕЛЫЙ ПОЯС ⊗ Coursera

PYTHON: ОСНОВЫ И ПРИМЕНЕНИЕ ⊘ Stepik

CALCULUS ONE

⊘ Coursera

OPEN MACHINE LEARNING COURSE ⊘ mlcourse.ai

ИНТЕРЕСЫ

ПОМИМО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

- Сноуборд и горные лыжи
- Экстремальные виды спорта
- Настольные и компьютерные игры
- Научная фантастика
- Походы
- Архитектура