

FÄHIGKEITEN

PROGRAMMIERSPRACHEN

C • C++ • CSS • HTML5 • JavaScript • Python • BashScript • Typst (CV ist in Typst geschrieben)

TECHNOLOGIEN

NodeJS • VueJS • Git • SQL • Linux • RHEL • Arduino • React • Microsoft Office

KONZEPTE

Objektorientierte Programmierung • Unix-basierte Systemprogrammierung • Speicherverwaltung • Nebenläufigkeit und Multithreading • Netzwerkprogrammierung • Algorithmusoptimierung • Datenstrukturen • Versionskontrolle (Git) • Debugging und Profiling • Shell-Scripting

SPRACHEN

Englisch - Fließend • Italienisch - Mittelstufe • Spanisch - Anfänger • Deutsch - Anfänger

BILDUNG

POLYTECHNIC UNIVERSITY OF TIRANA

BSc in Elektronikingenieurwesen

Absolvent: August 2022

42 WOLFSBURG

Software Engineering

“Projektbasierter Lehrplan mit Peer-to-Peer-Lernansatz, fokussiert auf praktische Problemlösungen und Programmierung.”

HOBBYS

SPORT

MMA (Mixed Martial Arts), ehemaliger Balkanchampion • Tischtennis • Schach • Wandern

BERUFSERFAHRUNG

SHARP GROUP LTD

Zeitraum

Webentwicklungspraktikant

(November 2022 — Dezember 2022)

- Benutzeroberflächen mit modernen JavaScript-Frameworks, HTML5 und CSS3 entwickelt.
- Inhaltserstellungstools und digitale Medien verwendet, um Websites zu gestalten.
- Auf Kundenanfragen reagiert und technische Unterstützung am Telefon und persönlich bereitgestellt.

ISA NET

Zeitraum

IT Help Desk Support

(August 2021 — Oktober 2021)

- Diagnose und Behebung von Hardware-, Software- und Netzwerkproblemen.
- Server und Systeme gewartet, um die Netzwerke während der Spitzenzeiten betriebsbereit zu halten.
- Benutzerkonten erstellt und Berechtigungen zugewiesen.
- Auf Kundenanfragen reagiert und technische Unterstützung am Telefon und persönlich bereitgestellt.

PROJEKTE

WEBSERV

Einen Webserver von Grund auf in C++ erstellt, der den HTTP/1.1-Standards entspricht, mehrere Clientverbindungen verwaltet und die ordnungsgemäße Anfrageverarbeitung, die Reaktionsbehandlung und das Fehler-Management sicherstellt.

INCEPTION

Mehrere Docker-Container bereitgestellt, die mit Docker Compose orchestriert werden, um ein Multi-Service-System zu simulieren. Dieses Projekt zeigt die Beherrschung der Containerisierung und der Dienstisolierung für Entwicklungs- und Produktionsumgebungen.

MINISHELL

Eine funktionale Shell in C implementiert, die in der Lage ist, einfache Befehle zu parsen und auszuführen, Prozesse zu verwalten, Umgebungsvariablen zu behandeln und grundlegendes Fehlermanagement anzubieten.

CUB3D

Eine 3D-Spiel-Engine in C mit der Raycasting-Technik entwickelt, ähnlich den Mechaniken früher FPS-Spiele wie Wolfenstein 3D. Das Projekt umfasste die Handhabung der Spielerbewegung, das Rendern von Texturen und die Implementierung von Kollisionserkennung, um ein immersives 3D-Erlebnis in einer 2D-Welt zu bieten.

PUSH_SWAP

Einen Algorithmus zum Sortieren von Daten auf einem Stapel unter Verwendung einer begrenzten Anzahl von Operationen erstellt. Das Projekt umfasste die Optimierung von Sortieralgorithmen hinsichtlich Effizienz in Bezug auf Zeit- und Speicherkomplexität und die Implementierung verschiedener Strategien, um die kürzestmögliche Abfolge von Operationen zu erreichen.