

Trainee/Junior Unity Developer

ПРО СЕБЕ

Я молодий фахівець із інтересом до індустрії ігрової розробки. Моїм значним досвідом у цій галузі була участь у конкурсі Game Jam, де я разом з командою з трьох одногрупників розробив гру, якою був присвоєний титул 'Гра в яку будуть грати судді після Game Jam'. Цей проект дозволив мені розширити свої знання в галузі ігрової розробки, а також розвинути навички командної роботи, креативного мислення та вирішення проблем. Я захоплений ігровою індустрією і прагну продовжити розвиватися у цій галузі.

ОСВІТА

- **ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМ. С. КУЗНЕЦЯ**
121 "Інженерія ПЗ" | Навчаюсь
- **ХАРКІВСЬКИЙ РАДІОТЕХНІЧНИЙ КОЛЕДЖ**
121 "Інженерія ПЗ" | 28.06.2023
[Мій диплом](#)
[Моя грамота](#)
- **ОНЛАЙН ШКОЛА "HEADLIGHT SCHOOL"**
"Unity Developer" | 20.08.2022
[Сертифікат проходження курсів](#)

НАВИЧКИ

- Git;



ОСОБИСТІ ДАННІ

ПІБ
Максаков Владислав
Олександрович

Дата народження
05.03.2004

Місто
Харків

Номер телефону
+38(095)-797-64-19

Email
vmaksakov@gmail.com

- MySQL;
- C# та Unity;
- Adobe Photoshop;
- Досвід 2D і 3D анімації в Unity.

ДОДАТКОВІ НАВИЧКИ

- Досвід роботи з Unity API, Coroutines, Mesh-Agent, Animations-Event;
- Розуміння принципів ООП;
- Уміння використовувати шаблони проектування;
- Розуміння методологій Scrum і Kanban;
- Використані середовища розробки: Visual Studio/Code, PyCharm, Unity;
- Базові знання Python, JAVA, HTML, CSS, та JS.

МОЇ ПРОЕКТИ

• КУРСОВА РОБОТА

2D платформер “RABBIT” (C#, Unity)
2D платформер "RABBIT" є моїм проектом, розробленим з використанням мови C# та Unity. У цьому проекті всі скрипти написані мовою C#, а також використовується 2D анімація, що викликається всередині коду, і основні класи Unity API. Основною функціональністю гри є переміщення головного героя, зчитування входних клавіш, зміна напрямку його руху та виявлення колізій з об'єктами на сцені. Крім цього, реалізована обробка подій натискання на кнопки, що дозволяє змінювати анімацію героя в залежності від його рухів. У грі також присутні вороги, з якими герой може зіштовхнутися. Реалізована функція знаходження та

знищення ворогів, що дозволяє гравцеві пройти рівень. Також можливе здобуття бонусів, які впливають на героя, і обробка їх впливу. Окрім цього, реалізована система життя, яка передбачає втрату життя героя при зіткненні з ворогами або втраті життя, а також можливість передачі даних між рівнями гри. Всі ці функції були написані з використанням мови C# та API Unity, що дозволяє створити пристойний та цікавий 2D платформер "RABBIT".

Відео про цю гру

- **ГРА РОЗРОБЛЕНА КОМАНДОЮ ПІД ЧАС КОНКУРСУ GAME JAM 2023**

2D симулятор коренеплодів "Under Tree" (C#, Unity) Цей проект розроблявся командою з чотирьох осіб В ході розробки цього проекту, я створював графічний інтерфейс коренеплодів, включаючи меню гри і елементи управління. Функціональність жуків була також моїм завданням. Я реалізував їх рух, та налаштував взаємодію жуків з коренеплодами, додавши можливість жукам їсти їх чи пошкоджувати. Окрім розробки, я виконував і тестові завдання. Я тестував різні аспекти гри, щоб переконатися, що вона працює належним чином. Я створював баг-репорти які ми виправляли потім. В цілому, моя робота у проекті "Under Tree" була спрямована на розробку коренеплодів, анімації жуків, тестування та створення баг-репортів.

Цей проект був цікавим і викликаючим досвідом для мене, деякі ідеї та функціональність, які я розробляв, були новими для мене, що додало багато викликів і можливостей для розвитку моїх навичок.

[Відео про цю гру](#)

[Отриманий сертифікат після конкурсу](#)

- **ДИПЛОМНИЙ ПРОЄКТ**

3D Survival Game «Kill Or Die» (C#, Unity) Під час розробки проекту "Kill Or Die" я був відповідальний за створення головної музики гри, яку я написав сам. Також я займався розробкою декількох 3D-моделей і текстур для гри. У проекті я використовував різні техніки програмування, такі як mesh-agent для руху персонажів у грі, coroutines для асинхронного виконання різних задач, raycast для виявлення перешкод та інтеракції з ними, Animation Events для синхронізації анімацій з ігровими подіями. Також я дотримувався принципів об'єктно-орієнтованого програмування в коді і використовував різні патерни проектування для покращення структури і розширення можливостей гри. Весь проект зайняв близько 3 місяців розробки, і він став моїм дипломним проектом. Це був важкий, але водночас цікавий і стимулюючий досвід, який дозволив мені розширити свої знання та навички в галузі геймдеву.

[Відео про цю гру](#)

- **ТЕСТОВІ ДОДАТКИ №1**

2D гра «Hill Climb Racing» (C#, Unity)
Цей проект я розробляв для тестового завдання, робив близько 6 годин. За допомогою базових знань, я реалізував фізичну поведінку автомобіля, його рух і взаємодію з дорогою. Щоб забезпечити реалістичне керування автомобілем, я використовував вбудований в Unity фізичний двигун і створив систему управління на основі клавіатури. Крім того, щоб додати розваги гравцям, я зробив систему досягнень. Загалом, розробка проекту "Hill Climb Racing" була цікавим викликом і підвищила мої навички у розробці та програмуванні в середовищі Unity.

[Відео про цю гру](#)

- **ТЕСТОВІ ДОДАТКИ №2**

Додаток для стиснення файлів (C#) Цей проект я розробляв для стиснення текстових, медіа та аудіо файлів. У процесі розробки додатку, я використовував мову програмування C# та середовище Visual Studio. Проект включав створення інтерфейсу користувача, де користувач міг вибрати файли для стиснення. Також, я додав кнопки для збереження стиснутих файлів. Щоб стиснути текстові файли, я використовував алгоритм Хаффмана. Цей алгоритм заснований на побудові оптимального префіксного коду для символів тексту. Після стиснення, отримувалися менші розміри файлів, що дозволяло економити простір на

диску. Для стиснення аудіо та медіа файлів, я використовував пакети NuGet, такі як "NAudio" та системні бібліотеки. Ці пакети надавали функціональність для обробки аудіо та відео даних, включаючи стиснення.

[Репозиторій проєкту](#)