

Юндин Владислав Андреевич

Android-разработчик



Контакты: 4yundin@gmail.com — предпочитаемый способ, +7 (999) 964-04-61

GitHub: github.com/Yundin

Приложения: [SpotPet](#), [KeepPet](#), DaxApp.

Город: Москва

Дата рождения: 08.08.1998

О себе

3 года пишу под Android.

Люблю vim без плагинов, IdeaVim, шорткаты.

Любимая среда для всего, кроме Android-разработки, — терминал.

Уважаю open source, поэтому Android.

Примерно знаю, как всё работает снизу: на уровне электронов, транзисторов, триггеров, АЛУ, процессора, машинного кода. Знаю, как всё работает на уровне приложения. Пока копаю всё, что посередине.

Не люблю Word, люблю \LaTeX .

Читал git user-manual, могу чинить сломанные ветки и красиво вести собственные.

Знаю основные алгоритмы и структуры, но без хардкора.

Английский на уровне Intermediate.

Хочу научиться архитектуре.

Хочу копнуть Gradle.

С чем умею работать

- ООП — соблюдаю SOLID, использовать паттерны сложновато;
- Git — понимаю, что происходит под капотом после команды;
- Java — 3 года писал, читал «Effective Java»;
- Kotlin — читал «Kotlin in Action», написал два приложения;
- Custom view — писал кастомные виджеты на основе FrameLayout с Canvas, кастомное ImageView, кастомный Drawable;

- Retrofit — писал свой Call Adapter;
- Dagger — использовал с одним компонентом и с AndroidInjection;
- RxJava — использовал;
- Kotlin coroutines — использовал;
- Моху — использовал;
- Realm — использовал;
- Google Maps API — использовал кастомные маркеры, кластеризацию.

Ожидания от компании

Должность: Android-разработчик.

Занятость: полная, офис.

З/п: от 100 000 рублей net.

Также:

- Продуктовая разработка;
- Поддержка обучения;
- Возможность влиять на продукт;
- Возможность консультации с более опытными коллегами;
- Питание;
- ДМС.

Опыт работы

DaxApp (аутсорс), октябрь 2019 — декабрь 2019

<https://daxapp.com>

Middle Android-разработчик

Задачи:

- Редизайн приложения;
- Модификация и добавление функциональности;
- Переписывание костылей;
- Добавление графиков;

- Написание кастомных виджетов;
- Оценка объёма задач.

Стек:

- Kotlin;
- RxJava;
- Dagger;
- Moxy;
- MPAndroidChart.

Много работал с [MPAndroidChart](#), делал столбчатые, линейные, круговые диаграммы с небольшими кастомизациями. Писал кастомные виджеты на `FrameLayout` и немного `Canvas` для сложных теней.

Junto (аутсорс), май 2018 — март 2019

<https://juntoteam.com>

Junior Android-разработчик

Результат: [KeepPet](#), [SpotPet](#).

Задачи: в одиночку написал KeepPet, с небольшой помощью коллег SpotPet.

Стек:

- KeepPet:
 - Java;
 - RxJava;
 - Dagger;
 - Moxy;
 - Realm;
 - Google Maps;
- SpotPet:
 - Kotlin;
 - Kotlin coroutines;
 - Dagger;
 - Moxy;
 - Realm;
 - Google Maps;

В KeepPet наиболее интересная задача — экран родословной питомца, который отображает потомков и предков питомца, поддерживая зум и перемещение. Для реализации использовался динамически наполняемый ConstraintLayout вместе с [библиотекой](#). В библиотеке был обнаружен баг с жестами, мой Pull Request с решением вошел в её следующую версию. Также была проделана большая работа по отображению на Google картах кастомных маркеров и их кластеризации.

В SpotPet интересными были экраны просмотра и создания геоточек, категории которых приходили с сервера и определяли наличие и порядок полей на экранах. Приложение знало только о полях, из которых может состоять категория. Реализовано было через несколько ViewStub и динамическое раздувание контента.

Другие проекты

Студенческая организация «Бизнес в стиле .RU», сентябрь 2017 — настоящее время

<https://styleru.org>

Глава отдела Android-разработки

Обучение студентов основам разработки, разработка клиент-серверных приложений.

Образование

Бакалавриат

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

Факультет: МИЭМ

Направление: Информатика и вычислительная техника

Специализация: Вычислительные системы и компьютерные сети

Годы обучения: 2016 — 2020