

# Юндин Владислав Андреевич



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

GitHub: [github.com/Yundin](https://github.com/Yundin)

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

Город: Москва

Дата рождения: 08.08.1998

## О себе

3 года пишу под Android.

Очень 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, ассемблера.

Знаю, как всё работает на уровне приложения.

Пока копаю всё, что посередине.

Не люблю Word, люблю  $\text{\LaTeX}$ .

Прочитал git user-manual, теперь 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 канвасом, 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:

- Поддержка обучения
- Возможность влиять на продукт
- Возможность консультации с более опытными коллегами
- Питание
- ДМС

## Опыт работы

### Junto, май 2018 — март 2019

<https://juntoteam.com>

Junior Android-разработчик

Разработка клиент-серверных приложений.

Во время работы в компании в одиночку написал [KeepPet](#) и, с небольшой помощью коллег, [SpotPet](#).

В KeepPet наиболее интересной задачей стал экран родословной питомца, который должен был отображать потомков и предков питомца, при этом поддерживать зум и перемещение. Для реализации я решил воспользоваться динамически наполняемым ConstraintLayout вместе с [библиотекой](#). В ходе тестирования в библиотеке был обнаружен баг с жестами, мой Pull Request с решением вошел в следующую её версию. Также была проделана большая работа по отображению на google картах кастомных маркеров и их кластеризации.

В SpotPet интересными были места, категории которых приходили с сервера и определяли наличие и порядок полей на экранах просмотра и создания конкретного места. То есть приложение знало только то, из чего может состоять категория. Реализовано было через несколько ViewStub и динамического раздувания контента.

## **DaxApp, октябрь 2019 — декабрь 2019**

<https://daxapp.com>

Android-разработчик

Редизайн приложения, работа с графиками и кастомными виджетами.

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

## **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