

# DANIEL TISCHNER

Softwareentwickler, 26



+49 761 42994095



daniel.tischner.cs@gmail.com



/in/daniel-tischner



ZabuzaW



2411243/Zabuza

9,404 Rep. ● 4 ● 22 ● 37

## Kenntnisse

### Übersicht



### Programmieren

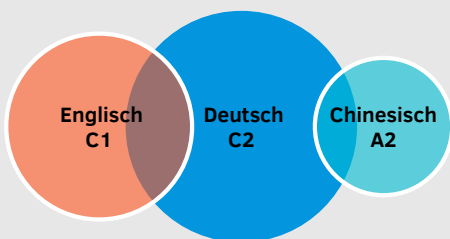
0 LOC → 2 800 000 LOC

Java

PHP • SQL • HTML • JS • CSS

C • C++ • C# • Python

## Sprachen



## Bildung

2016 - Heute **M. Sc., Informatik**

[Universität Freiburg, Deutschland](#)

2012 - 2016 **B. Sc., Informatik** (GPA: 1.9)

[Universität Freiburg, Deutschland](#)

## Erfahrung

Okt 2016 - Heute **Tutor**

[Universität Freiburg, Deutschland](#)

- Unterstützung von Studenten beim Verstehen der Kursinhalte, Organisation von wöchentlichen Meetings
- Kurse:
  - *Programming in C++*
  - *Information Retrieval*
  - *Algorithms and data structures*
  - *System Design Project*

Nov 2008 - Heute **Administrator & Content Creator**

[FreewarWiki, Online](#)

- Entwicklung von automatisierten Bots and Skripten, welche wiederkehrende Aufgaben ausführen; Datenbankmanagement und Erstellung von gescripteten Vorlagen um unerfahrenen Nutzern die Inhaltserstellung zu erleichtern
- Umfangreiche Dokumentation von Spiel-Elementen und Inhaltserstellung
- Sichtung, Korrektur und Verbesserung von Beiträgen

Nov 2014 - Dez 2015 **Board & Webadmin**

[Gruppe W, Online](#)

- Web development, Performance Verbesserung, Entwicklung einer automatisierten web-integrierten Managementsoftware, um den Arbeitsfluss der Mitglieder zu erleichtern
- Personalmanagement, Projektmanagement, Planung und Halten von Konferenzen, Mediator
- Entwicklung von Modifikationen für ArmA 3, Erstellung von 2D Artwork und Videobearbeitung

Mär 2007 - Jul 2012 **Lead Programmer & Artist**

[Tales of Freewar Team, Deutschland](#)

- Programmierung eines RPGs mit dem Spieleframework RM2k3; verantwortlich für Spiellogik, Story, Level, Konversationen und Kampfflogik. Item Erstellung von 2D Art und Soundbearbeitung, Design und Erstellung von Karten

## Auszeichnungen

Jan 2017 **SV-COMP 2017: Gold in Overall**

[ETAPS/SV-COMP](#)

- Der Wettbewerb vergleicht state-of-the-art Tools für Software Verifizierung in Bezug auf Effektivität und Effizienz. Der Wettbewerb besteht aus zwei Phasen: Eine Trainings-Phase und eine Evaluations-Phase.

Okt 2016 **RERS Challenge 2016: Gold in Overall**

[RERS / ISO'LA'16](#)

- Die RERS Challenge bietet eine Fülle von Problemen mit steigender Komplexität. Die komplexeren Probleme gehen dabei vermutlich über individuelle state-of-the-art Methoden oder Tools hinaus. Charakteristiken von RERS sind sein großer Umfang, welcher nicht nur Quellcode-Analyse, sondern auch (Modell-basierte) Tester und (Test-basierte) Modellierer, insbesondere Free-stylers, anspricht.

# DANIEL TISCHNER

Softwareentwickler, 26



+49 761 42994095



daniel.tischner.cs@gmail.com



/in/daniel-tischner



ZabuzaW



241 1243/Zabuza

9,404 Rep. ● 4 ● 22 ● 37

## Kenntnisse

### Übersicht



### Programmieren

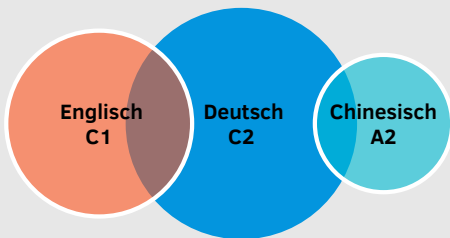
0 LOC → 2 800 000 LOC

Java

PHP • SQL • HTML • JS • CSS

C • C++ • C# • Python

## Sprachen



## Veröffentlichungen & Vordrucke

Mär 2017

**Minimization of Visibly Pushdown Automata Using Partial Max-SAT**

[TACAS 2017/Springer](#)

Mär 2016

**Minimization of Büchi Automata using Fair Simulation** [Vordruck arXiv](#)

## Projekte

Apr 2018 -  
Heute

**Cobweb**

journey-planner, multi-modal-search, traffic-networks, shortest-paths

- Entwicklung eines Backends für multi-modale Routenplanung
- Forschung, Implementierung, Optimierung und Benchmarking von kürzeste-Wege-Algorithmen
- Verarbeitung von OSM, GTFS und Echtzeit-Daten auf riesigen Verkehrsnetzwerken

Dez 2015 -  
Okt 2017

**ULTIMATE**

program-analysis, model-checking, reachability, termination

- Entwicklung, Implementierung, Analyse und Benchmarking von Algorithmen um zufällige Finite-Word, Infinite-Word, Nested-Word und Tree-Automaten (FA, NWA, TA) zu Generieren und zu Minimieren

Apr 2016 -  
Okt 2017

**Sparkle**

api, selenium, mmorpg

- Erstellung einer robusten API für ein Browser eingebettetes MMORPG, welches web-crawling Mechanismen benutzt.

Jun 2016 -  
Apr 2017

**Mem-Eater-Bug**

jna, memory-manipulation, code-injection, windows-api

- Familiarisierung mit Sicherheitstechnologien und Reverse-Engineering
- Erstellung einer API, welche sich in andere Prozesse zur Speicher-manipulation und Codeinjection einklinken kann.

Apr 2014 -  
Feb 2015

**Antigen**

game, real-time-strategy, game-design, scrum

- Entwicklung eines Strategy Spiels mit Scrum als Software Development Managing Framework in einem 5-köpfigen Team
- Entwurf und Design einer Echtzeitstrategiespiel-Idee, Erstellung eines detaillierten Game Design Dokuments
- Implementierung des Spiels, Logik und effiziente Kollisionserkennung

Mai 2017 -  
Aug 2017

**TreeFlood**

parallel-computing, shared-memory, graph-algorithms, exploration

- Studium und Implementierung eines Algorithmus, welcher unbekannte Tree-Graphen verteilt exploriert
- Erstellung einer Demo-GUI, welche schrittweise die Arbeitsweise des Algorithmus zeigt; Präsentation des Algorithmus