



Персональная
Информация

Гришин Антон
Москва, Россия
 [alchemmist](#)
 [anton-grishin](#)
 [@alchemmist](#)
 +7(915)067-2638
 anton.ingrish@gmail.com



Обо мне

Я студент, начинающий разработчик. Я программирую 4 года; за это время я участвовал в разработке 44 репозиторий, отправил 920 коммитов и написал 240412 строчек кода. В прошлом профессиональный [волейболист](#).

Навыки

Python: `FastAPI`, `Flask`, `SqlAlchemy`, `python-telegram-bot`, `faststream`, `PyQt`.
Go `http`, `grpc`, `protobuf`, `tgbotapi`, `reflect`, `gofsm`.
Databases `postgres`, `sqlite`, `redis`, `Yandex Object Storage`.
Message brokers: `RabbitMQ`, `Mosquitto`.
Other technologies: `SQL`, `Java`, `JavaScript`, `Rust`.
Dev tools: `Docker`, `Podman`, `Make`, `CI/CD`, `Linux`
Languages: Russian, English.

Образование

[Центральный Университет](#) - Математика и компьютерные науки, 2028

Сертификаты

Яндекс Лицей. Экстерном поступил на второй курс [Лицея Академии Яндекса](#) по Промышленной разработке и окончил его с [аттестатом с отличием](#), сдав финальный проект на 100/100 баллов.
Сентябрь 2022 - Апрель 2023

Достижения

Прошёл в **финал Чемпионата России по спортивному программированию**, где разработал [микросервисную архитектуру](#) для [веб-приложения](#), агрегирующего спортивные события по всей России. Технический стек: `RabbitMQ (FastStream)`, `FastAPI`, `React`, `Kafka`, `OAuth`). И разработал алгоритм обработки и проверки ежегодных государственных отчетов о спортивных мероприятиях.
Ноябрь 2024

Я **победитель** научно-практической конференции **«Наука для жизни»** с проектом [умного дома](#) для частных и государственных образовательных учреждений (технический стек: `Redis`, `Zigbee2MQTT`, `websockets`, `Go`, `Python`, `Flask`, `React`).
Июнь 2024

Участник хакаотна [Nuclear IT hack](#), где моя команда работала над кейсом Росатома: сервис для определения эмоционального тона онлайн-встреч.
Апрель 2024

Призёр 3-й степени, олимпиады МПГУ по информатике: «Прикладная информатика»
Июнь 2023

Interestings

Formal verification: `Coq`
Linux: `Arch`, `Nyprland`

SmartCab Петпроект

November 2004 — February 2005

[Система умного дома](#) для частных и государственных образовательных учреждений. Разработал [прототипы](#) дизайна админ панели и интерфейса планшета управления (*т.н. хаб*). Сверстал их ([1](#), [2](#)) с использованием `React`. [Написал бота](#) для администрирования системы.

Starship Петпроект

October 2003-September 2004

Текстовая экшн [Telegram игра](#), задача игрока в которой – прокачка своего космического корабля и соревнование в боях с другими звездолётами. Разработал механику онлайн дуэлей с реальными игроками в Telegram боте. В рамках телеграм бота разработал удобный движок рендеринга сообщений в чате через `jinja2` шаблоны, так как для текстовой игры требовалось гибко работать с большим количеством сценарных и пейзажных текстов.

Технический стек:

- Язык: `Python`
- Библиотеки: `Flask`, `alembic`, `python-telegram-bot`, `SqlAlchemy`, `jinja2`
- Контейнеризация: `Docker`

Corpse Петпроект

Ноябрь 2022 — Январь 2022

Полнофункциональный модульный [игровой движок](#) с архитектурой [ECS](#)

Технический стек:

- Язык: `Python`
- Фреймворк: `Pygame`
- Библиотеки: `esper`, `pytmx`
- Инструменты работы с графикой: `aseprite`, `Tiled`

SchoolRing Петпроект

Октябрь 2022 — Ноябрь 2022

[Десктоп приложение](#), система управления звонками в школах ([release v0.0.2](#)). Настроил [pre-commit](#) для автоматической конвертации `.ui` файлов в `.py`, а так же [Github Actions](#) для автоматической сборки нового релиза под все операционные системы при каждом коммите в `main`. Недавно перевёл проект на [uv](#) для удобного управления зависимостями.

Технический стек:

- Язык: `Python`
- Фреймворк: `PyQt6`
- Стандартная библиотека: `threading`, `schedule`

Курс Python Начало обучения

Сентябрь 2021 — Апрель 2022

Прошёл курс по Python на Stepik и завершил его с [отличием](#).