




Персональная  
Информация

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



Обо мне

Я студент, начинающий разработчик. Я программирую 4 года; за это время я участвовал в разработке 44 репозитория, 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](#)

**Языки** 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. И разработал алгоритм обработки и проверки ежегодных государственных отчетов о спортивных мероприятиях. Технический стек: [Kafka](#), [React](#), [RabbitMQ \(FastStream\)](#), [FastAPI](#), [OAuth](#)).

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

Интересы

**Формальная верификация:** [Coq](#)

**Linux:** Arch, Nyrland

**SmartCab** Петпроект

November 2004 — February 2005

[Система умного дома](#) для частных и государственных образовательных учреждений. Разработал [протопины](#) 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 перевел 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](#).

**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`

**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`