

ALESSANDRO RASULO

SOFTWARE & GAME DEVELOPER



CONTATTI

- +39 3496776561
- ALEX9978@GMAIL.COM
- VIA DARIO FIORE, 123
AFRAGOLA (NA)
- LINKEDIN.COM/IN/ALEX9978
- YOUTUBE.COM/C/EMTHESIS
- GITHUB.COM/ALEX9978

PROFILO

Game developer con buona esperienza pregressa. Motivato e ben disciplinato, con capacità di lavorare in team.

Negli ultimi anni mi sono occupato di sviluppo software come attività secondaria, mantenendomi costantemente aggiornato sulle nuove tecnologie e sviluppando piccoli progetti personali.

FORMAZIONE

KYOCERA ACADEMY

2015

- QUALIFICA NSI AUTOSTORE

ITIS "FRANCESCO GIORDANI"

1993 - 1998

- INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI

ESPERIENZE LAVORATIVE

TECNICO INFORMATICO

CERCIELLO & CO. SAS | 2009 - IN CORSO

- Riparazioni hardware su multifunzioni multibrand
- Gestione software acquisizione e distribuzione documenti
- Assistenza su server GNU/Linux e Windows
- Gestione gare MEPA
- Socio dal 2009

GAME DEVELOPER

EMTHESIS DEVELOPMENT SNC | 2003 - 2008

- Sviluppo videogiochi per pc e sistemi embedded
- Sviluppo engine grafico 2D, engine audio e I.A.
- Game Logic, U.I. e tools/editors
- Socio fondatore

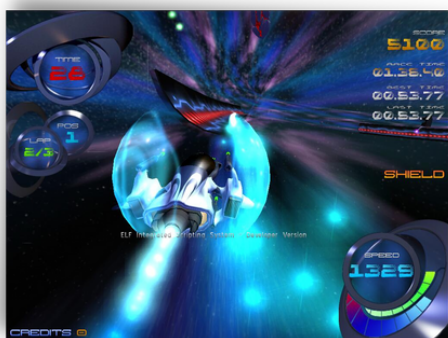
GAME DEVELOPER

SVILUPPO AMATORIALE VIDEOGIOCHI | 1995 - 2003

- Sviluppo videogiochi per Amiga
- Programmazione in Assembly Motorola 68000, Lattice C, Blitz Basic, Amos
- Realizzazione codec video in ASM
- BigWaterPolo: gioco di pallanuoto in grafica isometrica
- Adventure point'n'click ambientato nella Divina Commedia
- Arkania: rpg medievale con visuale dall'alto

COMPETENZE

- Sviluppo applicazioni in ambienti GNU/Linux e Windows
- Linguaggi: C/C++, C#, JavaScript, Python, LUA, Java, PHP
- Installazione e configurazione applicazioni CMS ed e-commerce; integrazione tra e-commerce e softwares gestionali aziendali;
- Librerie:
 - OpenGL, OpenIL, SDL
 - OpenAL
 - Bullet Physics, Newton Dynamics
 - QT, wxWidgets, FLTK, FreeType
- Engine: GodotEngine, jMonkeyEngine,
- Framework: LibGDX, Phaser, Ogre3D, Panda3D



TUNNELRACER

Gioco di corse futuristico, destinato alla piattaforma PlayOn (sistema di gaming comma7) in cui le navicelle gareggiano all'interno di enormi tunnel nello spazio, equipaggiate con armi e power-up per primeggiare nel torneo.

Video: <https://bit.ly/3K2MBSx>



THE POOLISHER

Adventure in prima persona con ambientazione in stile anni '70. Lo scopo è vincere un torneo di biliardo nelle bische clandestine, in cui è possibile inscenare risse con altri giocatori.

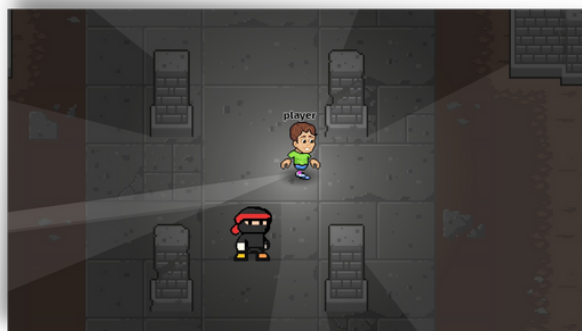
Articolo su gamesindustry:
<https://www.gamesindustry.biz/articles/the-poolisher-from-emthesis-development>

Video: <https://bit.ly/3NByiqi>



POOL3D / MINIGOLF3D / BOWLING3D

Simulazioni sportive. Bundle di 3 giochi sportivi per PC: biliardo, bowling e minigolf in 3D. Pubblicato in Italia, Russia, Malta ed altre nazioni europee.



PRANK

Esperimento di gioco mobile multiplayer scritto in Phaser3, nel quale bisogna raggiungere per primi la fine del livello evitando le trappole degli altri giocatori.



FLEXISENSE

Libreria opensource per la la realizzazione di interfacce grafiche, multiplatforma e indipendente dal renderer, con supporto per transizioni, effetti e temi.

<https://github.com/alex9978/flexisense>

ALTRO

Realizzazione di tool e librerie di supporto nello sviluppo dei vari prodotti (tool di conversione/importazione, editor, ecc.)



ELF SCRIPTING SYSTEM

Sistema di scripting Lua integrato con librerie C++ per lo sviluppo e la prototipazione rapida di videogiochi su sistemi Windows e GNU/Linux. Permetteva di controllare engines grafici basati su Ogre3D o SDL e varie altre componenti per la gestione della fisica, audio posizionale, GUI