



# Andrés de la Cuesta López

## Programador

Especializado en Desarrollo de Videojuegos

### PERFIL PERSONAL

Joven recién graduado que quiere mostrar sus aptitudes y habilidades programando. Especializado en el desarrollo de videojuegos. Más utilizado Unity, C# y C++.

### EDUCACIÓN

#### Grado en Desarrollo de Videojuegos

Universidad Complutense de Madrid | 2018-2022

#### Curso de desarrollo en Unreal Engine 5 C++

Udemy | mayo 2023

#### Curso en bases de datos SQL

Udemy | junio 2023

#### Ingeniería Informática

Universidad Carlos III de Madrid | 2017-2018

### CONTACTO



+34 603 45 84 49



andrescuesta06@gmail.es



Madrid, España



Andres de la Cuesta



github.com/ancues02



Portfolio

### IDIOMAS

Español -> Nativo

Inglés -> C1

### APTITUDES

- |          |              |
|----------|--------------|
| • C++    | • Unity      |
| • C#     | • Java       |
| • Unreal | • Javascript |
| • Python | • Lua        |
| • Scrum  | • Git        |

### PROYECTOS DESTACADOS

#### Generación procedimental de ecosistemas y evolución de criaturas

- TFG. Desarrollado por 6 personas.
- Mejor TFG presentado en el I Congreso Español de videojuegos.
- Desarrollado en C#, basado en datos.
- Generación procedimental de terreno y criaturas.
- Simulación y evolución de criaturas.
- Sistema de Telemetría para evaluar y arreglar bugs.
- Algoritmos de pathfinding, IA, genética y evolución...

#### Juegos multiplataforma, PC-Android y PC-PS4

- En ambos casos usando una arquitectura multiplataforma que permite jugar tanto en PC-Android como en PC-PS4 .
- Oh-nO hecho con Android Studio desarrollando el motor.
- Flow Free hecho en Unity, Implementado sistema de persistencia de datos, comprobaciones anti hack y anuncios.
- Juego 2D (Wolfestein) desarrollado con C++. Contiene el cargado de mapas, movimiento y la técnica de raycasting para simular un mundo 3D. Funciona en PC y PS4 y tiene hilos para renderizado y lógica.

#### Motor de videojuegos desarrollado desde 0 in C++

- Hecho entre 10 personas utilizando c++, y basado en datos.
- Motores de tecnología como Ogre, Bullet, CEGUI y FMOD.
- LUA como lenguaje de scripting
- Desarrollo de dos juegos diferentes con este motor.