



Andrés de la Cuesta López

Programador

Especializado en Desarrollo de Videojuegos

CONTACT

- +34 603 45 84 49
- andrescuesta06@gmail.es
- Madrid, Spain
- Andres de la Cuesta
- github.com/ancues02
- Portfolio

LANGUAGE

Español -> Nativo
Inglés -> B2

APTITUDES

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

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

Grado de programación de 4 años especializado en videojuegos.
Universidad Complutense de Madrid (2018-2022)

Ingeniería Informática

Sólo el primer año.

Universidad Carlos III de Madrid (2017-2018)

PROYECTOS DESTACADOS

Generación procedimental de ecosistemas y evolución de criaturas

- TFG. Desarrollado por 6 personas.
- Mejor TFG presentado en el 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.
- ohno hecho con Android Studio donde hicimos el "motor".
- Flow Free hecho en Unity, Está mejor acabado y tiene sistema de persistencia de datos y anti hack y anuncios.
- Juego 2D (Wolfenstein) 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.