

KONTAKT

- ✉ contact@anton-forsberg.com
- 🌐 https://anton-forsberg.com
- GitHub https://github.com/antfor

ANTON FORSBERG

SAMMANFATTNING

Jag är en programmerings intresserad civilingenjör som har erfarenhet av olika programspråk och designprinciper. Jag gillar att lära mig nya språk och arbetssätt och den senaste tiden har jag utvecklat min hemsida för att lära mig webutveckling.

UTBILDNING

Civilingenjörsexamen och masterexamen Chalmers tekniska högskola

2017 - 2023

Examen från Chalmers med inriktning på informationsteknik och datavetenskap, har givit mig breda kunskaper inom programmering.

Masteruppsats:

Optimera hastigheten av Convolutional Neural Networks (CNN) med nya vektor instruktioner från ARM och RISC-V.

Thesis:

<http://hdl.handle.net/20.500.12380/307458>

Repository:

<https://github.com/antfor/Masters-NNPACK>

<https://github.com/antfor/Masters-darknet>



KOMPETENS

JavaScript/TypeScript

Java

Python

C++

C#

haskell

erlang

opengl

Android and Xamarin app utvärkling

ARM, RISC-V

linux

PROJEKT

Kandidatarbetet

Jan - Maj 2020

Physically-Based Animation of Fire for Android



Under kandidatarbetet samarbetade jag med fem personer där vi höll oss till scrum som arbetsätt.

Utöver programmeringsarbetet bidrog jag med initiativ och att driva projektet framåt.

Som helhet ledde allt detta till ett mycket lyckat resultat.

Thesis:

<http://hdl.handle.net/20.500.12380/307458>

Repository:

<https://github.com/antfor/Bachelors>

Fritid

Maj - Dec 2017

Spelmotor och schackspel i 3D grafik på Android



På min fritid har jag jobbat med att lära mig programmera för grafikkortet (OpenGL) och app utveckling.

Med det jag lärde mig kunde jag skapat en spelmotor som jag använt för att göra en 3D schack app.

Repository:

<https://github.com/antfor/Chess-and-AndroidGameEngine>