

KONTAKT

- ✉ contact@anton-forsberg.com
- 🌐 <https://anton-forsberg.com>
- 🔗 <https://github.com/antfor>

KOMPETENS

JavaScript/TypeScript

Java

Python

C++

C#

haskell

erlang

opengl

Android and Xamarin
app utveckling

ARM, RISC-V

linux

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 webbutveckling.

UTBILDNING

Civilingenjörsexamen och masterexamen
Chalmers tekniska högskola

2017 - 2023

Examen från Chalmers med inriktning på informations-teknik 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>



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 arbetssätt.

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 skapa en spelmotor som jag använt för att göra en 3D schack app.

Repository:

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

