

KONTAKT

- ✉ contact@anton-forsberg.com
- 🌐 <https://anton-forsberg.com>
- 🔄 <https://github.com/antfor>
- ☎ 072 448 23 20
- 🏠 Döbelnsgatan 6a
752 37 Uppsala
- 👤 19980112 (25år)

KOMPETENS

JavaScript



Java



Python



C++



C#



haskell



erlang



opengl



Android and Xamarin
app utveckling



ARM, RISC-V



linux



ANTON FORSBERG

UTBLIDNING

Civilingenjörsexamen och masterexamen
Chalmers teknisk högskola

2017 - 2023

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

Slutlig masteruppsats om att optimera Convolutional Neural Networks (CNN) med de nya ARM SVE och RISC-V "V" extensions. Ett område med ytterst begränsad information, och därför behövdes mina ingenjörskunskaper från utbildningen.

Thesis:

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

Repository:

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

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



PROJEKT

Kandidatarbetet
Physically-Based Animation of
Fire for Android

Jan - Maj 2020

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

Utöver det bidrog jag framförallt med att ta initiativ och driva projektet framåt.

Som helhet ledde allt detta till ett mycket lyckat resultat av gruppen.

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 exempelvis jobbat med att lära mig att programmera för grafikkortet och app utveckling.

Bland annat genom att skapa en spelmotor och använda den för att göra ett 3D schack app med OpenGL.

Repository:

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



ERFARENHETER

Generella kunskaper

pågående

Har en relativt bred erfarenhet av olika programspråk och designprinciper i olika programmeringsparadigm. Därav kan jag ganska snabbt plocka upp nya språk/principer/verktyg om det behövs för att lösa arbetsuppgifter.

Jag har hållit på med olika former av programmering i ungefär 7 år.