

# BERNARDO CARVALHO

Desenvolvedor de Software

Pelotas, RS | +55 (53) 98164-0674 | bgbaine@gmail.com | LinkedIn | GitHub

## Objetivo

Ingressar no mercado o *mais breve possível* com intuito de ganhar experiência profissional, aprofundar os conhecimentos na área e estabelecer uma rede de contatos nesse processo.

## Resumo

Graduado em *Ciências Econômicas*, atualmente estudo *Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas*. Apesar de estar no início do curso, meu contato, e consequente familiaridade, com a tecnologia vêm desde 2005, ano em que ganhei meu primeiro computador. No tema da ciência da computação, todo meu conhecimento se deu online por meio do autodidatismo e da realização de cursos, tendo como destaque o *CS50P* e o *CS50x*, oferecidos gratuitamente pela *Universidade de Harvard* através do programa *CS50*.

## Formação

### **Centro Universitário Senac RS (UniSenac), Pelotas, RS**

Tecnólogo em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas | 2024 – presente

### **Universidade Federal de Pelotas (UFPel), Pelotas, RS**

Bacharelado em Ciências Econômicas | 2017 – 2021

### **Colégio Gonzaga, Pelotas, RS**

Ensino médio | 2014 - 2016

## Idiomas

- Espanhol (intermediário)
- Inglês (avançado)

## Compreensão de conceitos

- Algoritmos de busca (busca linear, binária)
- Algoritmos de ordenação (ordenação por flutuação, seleção, mistura)
- Boas práticas de programação
- Depuração
- Estruturas de dados (filas, pilhas, listas ligadas, árvores, árvores binárias, tabelas *hash*, árvores de prefixos)
- Expressões regulares
- *Frameworks*
- Gerenciamento de memória (ponteiros, alocação dinâmica de memória, *stack*, *heap*, transbordamento de dados)
- Lógica de programação
- Programação orientada a objetos (POO)
- Programação procedural
- Teste de unidades

## Competências técnicas

### **Linguagens de programação**

- Confortável com *C*, *Java*, *Python*, *SQL*
- Conhecimento em *C++*, *Lua*, *JavaScript*, *TypeScript*

## **Desenvolvimento web**

- Confortável com *HTML*, *CSS*, *Markdown*
- Experiência com bancos de dados *SQLite*
- Experiência com *frameworks Bootstrap*, *Fastify*, *Flask*

## **Controle de versão**

- Confortável com *Git*, *GitHub*

## **Sistemas operacionais e virtualização**

- Confortável com *Windows*
- Experiência com *Linux*
- Experiência com *Docker*, *VMWare*

## **Softwares e ferramentas**

- Confortável com *shells Bash*, *DOS*
- Experiência com aplicações para desenvolvimento *back-end* como *DBeaver*, *Node.js*, *Postma*, *Prisma*
- Experiência com editores de código fonte como *Nano*, *Neovim*, *Vi*, *Vim*, *VSCode*
- Experiência com aplicações de escritório como *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Slides*, *Microsoft Excel*, *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft Word*
- Experiência com ferramentas multimídia como *Adobe Photoshop*, *Figma*, *Vegas Pro*

## **Competências comportamentais**

- Comunicativo
- *Fast learner*
- Organizado
- Proativo

## **Cursos**

- CS50x - *CS50's Introduction to Computer Science* (2023)
- CS50P - *CS50's Introduction to Programming with Python* (2023)
- Bootcamp Santander – Desenvolvimento back-end com Java (2024)
- Santander Coders – Data Science com Python (2024)

## **Projetos**

### **Projeto Final CS50P — Jogo Handball em Python**

<https://github.com/bgbaine/handball>

Clone de *Handball*, um jogo inspirado no famoso *Pong* da *Atari* e original do *Coleco Telstar* (1976). Escrito em *Python* fazendo uso da biblioteca própria para desenvolvimento de jogos *Pygame*. Faz uso de conceitos como *classes*, *programação orientada a objetos (POO)*, *testes de unidade (pytest)*, *sistema de tipos (Mypy)*, *elaboração e formatação de docstrings* e *linguagem Markdown* para elaboração de um arquivo *README*.