

Samuel Costa

ESTUDANTE DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO E CIÊNCIA DE DADOS

(614) 312-4992 · Samukaka1000@gmail.com · [GitHub](#)

EDUCAÇÃO E PRÊMIOS

- **Otterbein University** – Westerville, OH, EUA
Bacharelado em Ciência da Computação, com minor em Ciência de Dados
Previsão de Conclusão: Abril de 2026 · GPA: 3.0
- **Olentangy Orange High School** – Lewis Center, OH
High School Diploma, May 2022
- **Disciplinas relevantes:**
Estruturas de Dados, Sistemas Computacionais, Sistemas Operacionais e Redes, Inteligência Artificial Aplicada, Engenharia de Software, Ciência de Dados com R, Estatística II
- **Prêmios e Bolsas (2022):**
Prêmio OC Ammons-Thomas · Bolsa Choose Ohio First · Bolsa Albright-McCabe · Bolsa do Reitor (Provost's Scholarship)

IDIOMAS

- Português (Nativo) · Inglês (Fluente – Nível C2)

EXPERIÊNCIA E COMPETÊNCIAS

- **Linguagens e Ferramentas:** Java · Python · C · R · SQL · NoSQL · Dart · Git/GitHub · JUnit · TensorFlow · Ubuntu · Linux
- **Frameworks e Ferramentas:** JavaFX · Java Swing · Flutter · Supabase · ObjectBox
- **Conceitos:** Programação Orientada a Objetos (POO) · Redes · Análise de Dados · Modelagem de Dados · Metodologias Ágeis (Scrum) · Cascata (Waterfall)

PROJETOS

Gerador de Pareamento Tutor/Aluno

Projeto em Equipe | Java, JavaFX, CSS | Metodologia Ágil (Scrum)

Desenvolvimento de uma aplicação desktop interativa para automatizar o pareamento entre tutores e

alunos com base em dados de disponibilidade fornecidos em planilhas Excel.

- Colaboração com uma equipe de 4 desenvolvedores utilizando Scrum, com reuniões diárias (stand-ups) e planejamento de sprints.
- Contato direto com o cliente durante o desenvolvimento para coleta de requisitos, demonstrações e incorporação de feedback.
- Implementação de algoritmos de grafos para analisar sobreposições de disponibilidade e exibir os pareamentos editáveis em uma interface JavaFX dinâmica.
- Exportação automática dos pareamentos finais para Excel, substituindo um processo manual demorado por uma solução rápida e confiável.

Implementação de Jogo de Scrabble

Projeto em Equipe | Java, Java Swing | Metodologia Waterfall

Desenvolvimento completo de um jogo de Scrabble com suporte a múltiplos jogadores, lógica de pontuação por peças e validação de regras.

- Participação no desenvolvimento das principais mecânicas do jogo, incluindo colocação de peças, validação de palavras e pontuação com multiplicadores.
- Composição, gravação e produção de trilha sonora original para o jogo feita por mim, melhorando a experiência do usuário com áudio personalizado.
- Implementação de funcionalidades de rede para suporte a partidas multiplayer em tempo real.
- Criação de interface gráfica interativa com Java Swing, solucionando desafios de layout e renderização para uma jogabilidade fluida.

Assistente de Mestre de RPG (D&D)

Projeto Pessoal | Java, Flutter, Dart, Supabase, ObjectBox | Desenvolvimento Multiplataforma (Em andamento)

Design e desenvolvimento de um aplicativo digital para Mestres de RPG, com o objetivo de facilitar o gerenciamento de campanhas, aprimorar a jogabilidade e consolidar conhecimentos em desenvolvimento de aplicativos.

- Inicialmente desenvolvido em Java, depois migrado para Flutter e Dart para garantir compatibilidade entre plataformas móveis e desktop.
- Funcionalidades planejadas incluem gerenciamento de múltiplas campanhas, rastreamento de jogadores e monstros, automação de combate com logs detalhados e rolagem de dados com histórico.
- Aplicação de princípios modernos de UI/UX com Flutter para criar uma interface responsiva,

intuitiva e visualmente atraente.

- Uso de Supabase e ObjectBox para armazenamento de dados na nuvem e local, com suporte a sincronização e acesso offline.
- Atualmente em desenvolvimento ativo com implementação iterativa de recursos e testes contínuos.