

# ...: Joris Netesov | Backend Scala Freelancer :..

## [ introductie ]

Ik ben een softwareconsultant met meer dan 15 jaar ervaring in het bouwen van commerciële software in zowel zakelijke als startup-omgevingen. Ik ben gespecialiseerd in backend, distributed systems, functional programming, Scala, C++, Python.

## [ legaal ]

Bedrijfsnaam: ynetesov  
KvK nr: 88420612  
Nederlandse nationaliteit

## [ contacten ]

telefoonnummer: 0613949260 (whatsapp)  
email: [joris.netesov@gmail.com](mailto:joris.netesov@gmail.com)  
github: <http://github.com/dehun>

## [ waar ]

Almere, Nederland (kan pendelen naar bijvoorbeeld Amsterdam, Utrecht) Ik heb een volledig uitgerust thuishkantoor om op afstand te werken.

## [ ervaring ]

Shell recharge | Senior backend developer, as self employed | 10.2024 - nu | \_\_\_\_\_

Werken aan de backend van het EV laden bedrijf.

### tech

- **Scala** 2.13, **cats**, tapir, http4s, sql, akka, aws

### hoogtepunten

- Codebase gemigreerd van Slick 2 naar Slick 3 met behulp van een innovatieve aanpak
- Codebase geüpgraded van Scala 2.12 naar 2.13
- Veel kleine refactorings en verbeteringen om de rest van het team gefocust te houden

FedEx/TNT | Senior backend developer, as self employed | 01.2023 - 10.2024 | 1y10m

Ik werkte bij een backend team dat nieuwe functies ontwikkelde en een B2B-verzendplatform ondersteunde.

### tech

- **Scala** 2.13 and 3, **cats**, **zio**, http4s, sql, akka, avro4s, elastic4s
- Kafka, Cassandra, Elasticsearch, azure, PostgreSQL, aws

### hoogtepunten

- Unified tech stack door de helft van de microservices van akka naar typelevel stack te migreren.
- Codebase gemigreerd naar Scala 3 en jdk21.
- Oplossing talrijke incidentmitigaties.

ActiveVideo | Senior software developer | 09.2021 - 12.2022 | 1y4m

<https://www.activevideo.com/>

Ik ben teruggekomen bij ActiveVideo om te werken aan hun nieuwe platform - AppCloud.

### tech

- **C++17**, boost, stl, catch2, trompeloeil
- **Python**, py.test
- linux, git, gitlab, docker

### hoogtepunten

- Geoptimaliseerde appcloud-fingerprintingtechnologie, waardoor bepaalde apps veel soepeler op het platform konden draaien.
- HLS-verwerkingscode refactoreerd en gedeeltelijk herschreven - betere performance, betere leesbaarheid en uitbreidbaarheid
- Talrijke platformbugs opgelost, waardoor een aantal apps op het platform werden gestabiliseerd.

Woov | Senior backend developer -> Backend tech/team lead | 04.2019 - 08.2021 | 2y5m

<http://woovapp.com>

Woov is een platform voor digitale en live festivals. Ik heb gewerkt aan de backend. Eerst als Senior backend developer en daarna een jaar als backend tech/team lead.

### tech

- **Scala**, **cats**, cats-effect, fs2, http4s, doobie, sangria, circe, Scalapb, elastic-4s, pureconfig, scalikejdbc, monocle, magnolia, Scalajs
- PostgreSQL, Elasticsearch, neo4j, firebase rtbd, firebase firestore, Kafka, rabbitmq
- aws, aws-cdk (typescript), aws ecs, aws ecr, aws rds, aws elastic, aws s3
- sbt, git, pants-build, gitlab, docker, linux, bash/sh
- Python, pytest, asyncio, aiohttp
- datadog, opentracing, kamon

#### hoogtepunten

- Geoptimaliseerde backend om requests 10 keer sneller te verwerken. Vlak voor het grootste evenement - Koningsdag
- Scrum master-rol gespeeld, feature teams met guilds geïntroduceerd die de dagelijkse communicatie verbeterden
- Nieuw CMS geïmplementeerd met Scalajs en Scalajs-react
- Enkele herbruikbare onderdelen voor microservices ontworpen en geïmplementeerd om de start van een nieuwe microservice pijnloos te maken
- Talrijke performance problemen en memory leaks opgelost, wat een zichtbaar effect had op de stabiliteit
- Tracing en monitoring modules ontworpen die de responstijden voor incidenten verbeterden (datadog)
- Hackathon georganiseerd om API-integration tests in het team te introduceren en die tests onderdeel te maken van de normale ontwikkelingspraktijk
- In-memory cache ontworpen en geïmplementeerd met ongeldigverklaring via rabbitmq/Kafka-berichten.
- Backend build gemigreerd van pants-build naar sbt, waardoor het team kon profiteren van enkele voorkomende tools (zoals Scalapb, Scalajs, enz.)
- Herimplementatie van event search-functie, wat de snelheid en stabiliteit aanzienlijk verbeterde in vergelijking met de oude implementatie
- Geïmplementeerd locatie cache voor snel opzoeken van evenementen
- Verbeterde compilatietijd. Het is 2 keer sneller geworden
- Aantal compile-warnings teruggebracht van meer dan 10k naar 0
- Loadtesttool geïmplementeerd

**Reaqta | Backend software developer | 04.2018 - 03.2019 | 11m**

Ik heb in cybersecurity startup gewerkt in een kleine backend team.

#### tech

- **Scala**, **akka**(http, streams, cluster, persistence), http4s, cats, doobie, slick, circe, specs2, Scalatest, elastic4s
- **Cassandra**, **ElasticSearch**, kamon, prometheus, git, gitlab, jenkins, ansible
- linux, docker, Python, bash/sh, nginx

#### hoogtepunten

- Simulator/loadtest systeem vanaf nul gebouwd
- Horizontale scaling van het platform gebouwd (akka-cluster)
- Split brain resolver voor akka-cluster gebouwd

**StackState | Backend software developer | 10.2017 - 03.2018 | 6m**

Ik heb als backend developer gewerkt. Stackstate is innovatief platform voor algoritmische bewerkingen op IT-infrastructuur.

#### tech

- **Scala**, **akka**(http, stream), Scalaz, Scalatest, spray-json, **java 8**
- HDFS, HBase, **Kafka**,
- **aws**, ansible, terraform, linux, Python, bash/sh, git

**ActiveVideo | Senior software developer | 01.2016 - 09.2017 | 1y9m**

<https://www.activevideo.com/>

Als onderdeel van het kleine end-to-end scrumteam heb ik functies ontwikkeld voor verschillende onderdelen van het videoleveringsplatform.

#### tech

- **C++**, stl, boost, gtest/gmock, cmake,
- **Scala**, **java 8**,
- **Python**, tornado, py.test, ansile, pypcap, dpktmpeg2 ts, h264, mpeg2, activemq
- linux, git, bash/sh
- clustering, double phase commit

#### hoogtepunten

- Clustering solution hardening: betere nehandeling van network partitioning.
- Smart multiplexing ontwerping and implementatie
- Speciale tool ontworpen en geïmplementeerd om gebruikersinteracties met tcpdump in productie vast te leggen en deze opnieuw af te spelen op het debugsysteem.
- Het component-testframework is geherstructureerd/gebugd en omgezet in iets bruikbaar.

**Bright Computing | Software developer | 08.2014 - 12.2015 | 1y5m**

[https://en.wikipedia.org/wiki/Bright\\_Computing](https://en.wikipedia.org/wiki/Bright_Computing)

Bright computing is cluster management solution. Ik heb gewerkt als core backend developer.

#### tech

**C++**, stl, boost, gtest/gmock, **Python**, tornado, jinja2, **mysql**, **sql**, linux, perl, bash/sh, git

## hoogtepunten

- Nieuwe functies ontworpen en geïmplementeerd
- Unittesten geïntroduceerd
- Codebase gemigreerd naar C++11/14
- Nieuwe collega's geïnterviewd
- Proces gemigreerd naar Agile/Scrum en Jira geïntroduceerd

**Cloudmade | Senior software developer | 11.2012 - 07.2014 | 1y9m**

Ik heb op Hybrid, Micromap, and Mapsafe cross-platform libs gewerkt. Deze libs zijn te vinden in de navigatiesystemen in auto's.

## tech

C++, Python, stl, boost, linux, PostgreSQL, git, svn, cmake, bash, sqlite, sql

**Dark Joker Games | Backend developer | 04.2011 - 10.2012 | 1y7m**

Ik heb als backend developer gewerkt in een kleine backend team(2 developers) voor social platform spelletjes.

## tech

C++, stl, boost, Python, mysql, sql, svn, mercurial, cmake, linux, bash, gtest

**Ubisoft | Software developer | 01.2010 - 11.2010 | 11m**

- <https://www.ubisoft.com/en-us/>
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Tom\\_Clancy%27s\\_Splinter\\_Cell:\\_Conviction](http://en.wikipedia.org/wiki/Tom_Clancy%27s_Splinter_Cell:_Conviction)

Ik heb deel uitgemaakt van een klein team van developers. Onze hoofdtak was om "Splinter Cell 5 Conviction" te porten van de PC/PS3/Xbox-platformen naar het Mac OS X-platform. Mijn belangrijkste verantwoordelijkheden waren het porten van network libs en het porten van algemene gamecode naar een Mac OS X.

## tech

C++, tcp/ip, internal Ubisoft technologies

**Vogster | Backend software developer | 01.2008 - 10.2009 | 1y10m**

- <http://vogster.com>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/CrimeCraft>

Werkte aan de backend van de game CrimeCraft. Ik maakte deel uit van een middelgroot team van server-side ontwikkelaars. Mijn belangrijkste verantwoordelijkheid was de netwerkverbinding tussen client en server en ook tussen nodes in de backend cluster. Ik heb voornamelijk gewerkt aan server fault tolerance en performance, maar ik heb ook verschillende game logic subsystem geïmplementeerd in C#.

## tech

C++-03, C#, stl, C++/cli, RakNet, xml/xslt, tcp/ip

**[ EoF ]**