



Евгений Саидгареев

Full-Stack Developer

Email
4ellozzzforreg@gmail.com

Website
dev-made.github.io/website

Phone
(+7) 903 816 2013

Address
Москва, РФ

Социальные сети

Telegram
@o_4el

Языки

Русский
Родной

Английский
B1

Образование

1995 - 2003 Кременки, Калужская область
Средняя общеобразовательная школа №1
им. Е. Р. Дашковой

Среднее-Полное

2010 - 2015 Москва
НАЧОУ ВПО СГА
Высшее (Бакалавр техники и технологий)

Инструменты

WebStorm

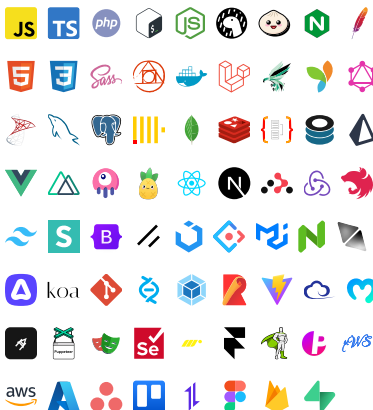
VS Code

Cursor

Navicat

Postman

Технологический стек



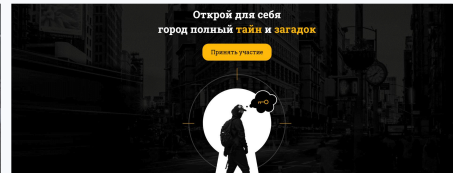
Последние проекты



КОМПЕТЕ

Командная, многопользовательская free-to-play игра построенная на Unreal Engine 5

kompete.game



PassHunter

Интерактивная игра - квест, с реальными призовыми за выполненные задания"

passhunter.ru

Опыт работы

12.2020 - 08.01.2023

La Jolla, California



Senior Fullstack Developer
Modernize Games

Многопользовательская, командная игра КОМПЕТЕ (UES):
Спроектировал / разработал:
- систему взаимодействия игроков по схеме Client <-> MasterServer | Client <-> GameServer | MasterServer <-> Server | Client <-> MasterServer <-> AnotherClient / TeamClients / ManyClients;
- систему очередей (ожидания матча) с распределением команд и подключением к подходящему (менее нагруженному) игровому серверу;
- систему масштабирования / создание / удаление, в зависимости от количества онлайн-игроков по схеме MasterServer <-> Azure | MasterServer <-> GameServers;
- интегрировал авторизацию по схеме Client(UE5 <-> Xsolla) -> MasterServer (валидация подписанного JWT полученного от Xsolla);
- систему мониторинга / логирования серверов / интеграция Sentry;
- базы данных MySQL, Clickhouse;
- вывод статистики Улиенту при успешной авторизации.
Приложение-обертку над игровым сервером реализующее API для взаимодействия с Мастер-Сервером и Сервером-Статистики, Сервер-Статистики (NestJS / Clickhouse) который получал данные через API после матча от Игрового-Сервера.
Руководил (в команде) проектированием и разработкой масштабируемого (версионного) документированного (swagger) API (Websocket / HTTP) Client <-> MasterServer | MasterServer <-> GameServer | MasterServer <-> StatisticsServer
Курировал разработку веб-сайта игры (https://kompete.game), код-ревью, вносил правки.
Помогал в разработке и интеграции игровой валюты - токена КОМПЕТЕ (solidity -> ERC20, ERC1155 / Ethers.js, Moralis).
Проводил нагрузочное тестирование (Artillery), выявлял "узкие" места.
Коммуникация в команде - Slack.
Управление проектом - Trello -> Asana .
VCS - Perforce, Github.

01.2020 - 04.2020

Москва



Fullstack разработчик
ООО "Стереформа"

Разработка и сопровождение сайта компании и сайтов визиток для проектов

11.2016 - 11.2017

Калуга



Руководитель группы АСУ
ООО "УК МЖД
Калугатеплосеть"

Сопровождение сайта компании, внесение правок в ГИСЖКХ, автоматизация процессов компании, взаимодействие с IT отделом МУП "ЕРКЦ" г.Калуги

08.2016 - 11.2016

Москва



Fullstack разработчик
Culinaria Club

Разработка под ключ сайта компании:
- Разработка кастомной админ-панели управления контентом / заказами
- Интеграция платежного шлюза Яндекс.Касса
- Проектирование и разработка базы данных
- Деплой / настройка / SEO

Навыки



Backend

[Laravel](#)
[Yii2](#)
[Phalcon](#)
[Next.js](#)
[Nuxt](#)
[NestJS](#)

[Yonacms \(Yii2\)](#)
[OctoberCMS \(Laravel\)](#)
[Nova \(Laravel\)](#)
[Express.js](#)
[Koa](#)
[AdonisJS](#)
[hyper-express](#)

[Webpack](#)
[Rollup](#)
[Vite](#)

[Artillery](#)
[Playwright](#)
[Puppeteer](#)
[Selenium](#)



Frontend

[React](#)
[Vue](#)
[Livewire](#)

[Redux](#)
[XState](#)
[Vuex](#)
[Pinia](#)

[Tailwindcss](#)
[shadcn](#)
[Aceternity UI](#)
[Semantic UI](#)
[UIKit](#)
[Ant Design](#)
[HeroUI](#)
[Naive UI](#)
[Inspira UI](#)

[GSAP](#)
[Popmotion](#)
[Anime.js](#)
[Motion](#)
[framer-motion](#)
[Three.js](#)

[Redux](#)
[XState](#)
[Vuex](#)
[Pinia](#)



Database

[MSSQL](#)
[PostgreSQL](#)
[MySQL](#)
[SQLite](#)
[ClickHouse](#)

[MongoDB](#)
[Redis](#)

[TypeORM](#)
[MikroORM](#)
[Prisma](#)
[GraphQL](#)

[Firebase](#)
[Supabase](#)