



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 №8
им. Е. Р. Дашковой

Среднее-Полное

2010 - 2015  Москва

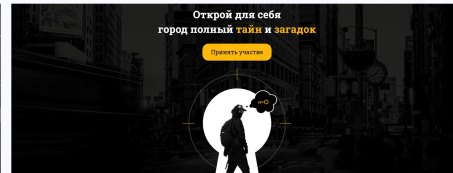
НАЧОУ ВПО СГА

Высшее (Бакалавр техники и технологии)

Инструменты

- WebStorm
- VS Code
- Cursor
- Navicat
- Postman

Технологический стек



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 – 08.2021**

📍 **La Jolla, California**

 **Senior Fullstack Developer**
Modernize Games

Многопользовательская, командная игра KOMPETE (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 KOMPETE (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 ГИСКЖХ, 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 customной админ-панели управления контентом / заказами
 - Интеграция платежного шлюза Yandex.Kassa
 - 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](#)

React
Vue
inertia.js

- [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](#)