

Nuno Neto

✉ nunoarneto@gmail.com | @ http://nunoneto.eu | in nuno-ar-neto ☎ 911703762

Informação Pessoal

Nome Nuno André Rocha Neto
Data Nascimento 01-10-1992

Experiência

Fevereiro 2019 - Julho 2019

Grupo de Investigação GILT @ Instituto Superior de Engenharia do Porto

Planeamento e desenvolvimento de um jogo sério multijogador como projeto de tese.

Utilização de Unity3D baseado em C# para a implementação do jogo e NodeJS como suporte no ‘back end’, nomeadamente na construção de uma REST API para a obtenção de dados estatísticos (classificação, perfis) e comunicação via sockets.

Para gestão de versões do jogo durante o seu desenvolvimento foi utilizado o Gitlab

Apresentei ainda um artigo “Inclusive Digital Learning Through Serious Games: A Clipping For Inclusion” apresentado na 13ª Multi-Conferência em Ciências dos Computadores e Sistemas de Informação que se realizou de 16 a 19 de julho no Porto no qual um dos jogos utilizados como exemplo foi precisamente o desenvolvido como projeto de tese

Janeiro 2014 - Julho 2014

Universidade Virtual @ Universidade Fernando Pessoa

Durante 6 meses desenvolvi módulos interativos que serviram de suporte aos alunos de ensino à distância, enquadrado no Estágio Curricular referente ao Curso de Especialização Tecnológica em Programação de Aplicações Web na Universidade Fernando Pessoa. A stack utilizada foi WAMP e o software para desenvolvimento dos módulos interativos foi “Articulate Storyline”.

Formação Académica e Projetos Desenvolvidos

Setembro 2017 - Julho 2019

Mestrado em Engenharia Informática - Sistemas Computacionais (Nota Final: 16; Nota Tese: 19)

📍 Instituto Superior de Engenharia do Porto

Organização do Desenvolvimento de Software: O trabalho prático foi desenvolver uma pipeline que realizasse uma série de verificações e testes de consistência que culminava na implantação de um servidor de produção e outro de desenvolvimento, ambos com recurso a imagens Docker.

Tecnologias e Línguas: Bitbucket, Jenkins, Eclipse, Docker, PostgreSQL

Programação de Sistemas Distribuídos: Aplicar os princípios de orientação a serviços, os princípios de uma arquitetura REST, os princípios de APIs hipermédia. Projeto passava por desenvolver uma REST API para efetuar cálculos matriciais e armazená-los no MongoDB para mais tarde os resultados serem consumidos caso o pedido de cálculo seja idêntico.

Tecnologias e Línguas: NodeJS, MongoDB, Gitlab

Sistemas Moveis: Desenvolvimento de uma aplicação Android que consumia dados do Google Places API no qual apresentava locais de hotelaria e restauração. Os locais favoritos eram armazenados numa base de dados NOSQL com recurso ao FireBase.

Tecnologias e Línguas: Android Studio, Firebase, Google Places API, Github

Software Concorrente e Fiável: Encontrar soluções para problemas que envolvem paralelismo e concorrência, entender os desafios ligados ao desenvolvimento de software correto e conhecer métodos e ferramentas que simplifiquem esta tarefa. Projeto final passava por desenvolver um software em Java capaz de lançar threads num mapa em formato grelha (10x10) no qual efetuavam cálculos a cada movimento de modo a que nunca se encontrassem no mesmo espaço da grelha em simultâneo.

Tecnologias e Línguas: Java, Erlang

Integração de Sistemas:

Integração de aplicações e sistemas, considerando a reutilização, manutenibilidade e outros fatores técnicos, humanos e de negócio.

Tecnologias e Línguas: WSO2 ESB, WSO2 API Manager, Docker, NodeJS, MariaDB

Outras tecnologias e línguas relevantes: C#, SQL Server, GNU3, Docker, Virtual Box, Python, Perl

Setembro 2014 - Junho 2017

Licenciatura em Engenharia Informática

(Nota Final: 13)

📍 Universidade Fernando Pessoa

Laboratório de Projeto Integrado: O projeto final de licenciatura incidiu no desenvolvimento de um jogo de estratégia em tempo real num browser. Com recurso à framework Laravel foram desenvolvidos todos os passos necessários desde a lógica, validação e testes unitários do jogo. Foi explorada também a componente REST de modo a obter dados em formato JSON como classificações ou itens existentes no jogo.

Stack: Laravel, MySQL Server, Bootstrap, AJAX, javascript, jQuery

Laboratório de Programação: O objetivo da unidade curricular consistiu em fornecer noções fundamentais da programação recorrendo a implementação de diversas e diferentes aplicações Web. Estas foram implementadas utilizando PHP. Numa fase inicial foi utilizado PHP ‘puro’ com recurso a HTML e CSS para apresentar dados guardados em base de dados MySQL. Numa fase final e com vista o projeto da disciplina, foi utilizado Symfony juntamente com Bootstrap de modo a melhorar substancialmente a solução final. Solução essa que foi desenvolver uma plataforma para acesso de docentes e estudantes de modo a que o docente avalie e lance notas aos trabalhos submetidos pelos estudantes. De modo a gerar utilizadores foi desenvolvido um script Python para esse efeito.

Tecnologias: PHP, HTML, CSS, Symfony, Bootstrap, MySQL, Python

Outras tecnologias e línguas relevantes: C, Java, SQL, MIPS Assembly

Outubro 2013 - Agosto 2014

Curso de Especialização Tecnológica em Programação de Aplicações Web

(Nota Final: 14)

📍 Universidade Fernando Pessoa