

EDUCAȚIE ȘI FORMARE PROFESIONALĂ

01/10/2024 – ÎN CURS Iași, România
STUDENT LICENȚĂ – INFORMATICĂ Universitatea Alexandru Ioan Cuza din Iași

Site de internet <https://www.uaic.ro/> | Nivel CEC Nivelul 6 CEC

COMPETENȚE LINGVISTICE

Limbă(i) maternă(e): ROMÂNĂ
Altă limbă (Alte limbi):

| | COMPREHENSIUNE | | VORBIT | | SCRIS |
|---------|----------------------|-------|------------------|-------------|-------|
| | Comprehensiune orală | Citit | Exprimare scrisă | Conversație | |
| ENGLEZĂ | C1 | C1 | C1 | C1 | C1 |

Niveluri: A1 și A2 Utilizator de bază B1 și B2 Utilizator independent C1 și C2 Utilizator experimentat

COMPETENȚE

C/C++, C# | Algorithms & Data Structures | Linear Algebra & Matrix Theory | Assembly (x86) | Source and Version Control: Git, Github | SQL / NoSQL | Java | Python | Linux | HTML/CSS | JavaScript | SDL2 | SFML | OOP | R | Computer Architecture | shell scripting | bash | Angular JS | MongoDB

PROIECTE

24/11/2024 – 24/01/2025
Board Game: Pirates, Hide & Seek

- Dezvoltare unui joc de logică inspirat din board game-ul Smart Games, cu:
- >Interfață grafică custom (meniuri, setări rezoluție/volum, statistici)
 - >2 moduri de joc: Progresiv (15 nivele deblocate secvențial) si Adaptiv (dificultate dinamică bazată pe performanță)
 - >Sistem de tracking: mișcări, timp, indicii folosite, drag and drop
 - >Algoritmi avansați: Backtracking pentru generare soluții; Algebra liniară pentru transformări matriceale
 - >Sistem inteligent de indicii

Tehnologii: C++, SDL2, OOP, algoritmi grafici

05/05/2025 – 13/05/2025
Platformă Interactivă pentru Comunitatea Academică ASII

Tehnologii și Implementare:
Frontend: Angular 17 cu arhitectură bazată pe componente standalone
Backend: Node.js cu Express și MongoDB pentru persistența datelor

Funcționalități implementate:
Sistem de tematică dark/light cu directive personalizate pentru imagini adaptabile
Galerie interactivă cu tranziții animate folosind API-ul de animații Angular
Componentă de comentarii în timp real cu validare formular
Design responsive adaptat pentru toate dimensiunile de ecran