

Guilherme J. Henrique

DESENVOLVEDOR DE SOFTWARE

Liberdade - São Paulo, Brasil

☎ (11) 98557-1993 | ✉ gjhenrique@gmail.com | 🏠 <http://gjhenrique.com> | 📱 [gjhenrique](#)

Educação

Universidade Estadual de Londrina (UEL)

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Londrina, Paraná

2010-03 — 2013-01

Universidade Estadual de Londrina (UEL)

MESTRADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (INTERROMPIDO)

Londrina, Paraná

2014-03 — 2014-07

Experiência

LSI-TEC

LÍDER TÉCNICO

- Resolução de bugs e customização de aplicativos para o sistema operacional Android
- Uso de Git e revisão de código com Gerrit
- Desenvolvimento e manutenção de diversos sistemas: Ruby on Rails, Python, Javascript e Struts 2/Java

São Paulo, São Paulo

2014-11 — Atual

Veltec

ESTAGIÁRIO

- Spring e AngularJS

Londrina, Paraná

2013-09 — 2013-12

Sinetic

ESTAGIÁRIO

- Ruby on Rails, Java e Android

Londrina, Paraná

2012-10 — 2013-08

Projetos Open-Source

Bandejao

PROJETO QUE DISPONIBILIZA UMA API E APLICATIVOS ANDROID PARA REPRESTaurantes UNIVERSITÁRIOS

- Server side em Ruby com Sinatra e ActiveRecord
- Nokogiri para o "parse" do cardápio do site das universidades e jobs agendados com whenever/cron
- Testes do servidor com RSpec e factory_girl
- Nginx como proxy reverso para o servidor de aplicação Puma
- DevOps com Ansible e Capistrano. Ambiente de teste com Vagrant e produção com Digital Ocean
- Certificados HTTPS emitido pela CA Let's Encrypt (Nota A+ no SSL Labs)
- Layout responsivo com Pure.CSS minificado e concatenado usando Sprockets
- Android com Dagger2, EventBus, Crashlytics e Google Cloud Messaging
- Testes do Android com Robolectric e Espresso
- Upload automatizado do apks e recursos na Play Store com o plugin gradle-play-publisher

modulartetris

TETRIS DRY EM MÚLTIPLAS LINGUAGENS

- Lógica do jogo em C gerada como uma biblioteca usando GNU Make como ferramenta de build
- "Binding" de jogos em Node.js, Python e Android com a biblioteca em C
- Execução no navegador via transpilção de C para Javascript (formato asm.js)

Image Rank

CLASSIFICAÇÃO DE EXTRATORES DE CARACTERÍSTICAS E FUNÇÕES DE DISTÂNCIAS DE CONJUNTOS DE IMAGENS

- Java com jOOQ, Maven e Guice
- Processamento de imagens com ImageJ, JWave e LIRE
- Geração de gráficos com GNUPlot