



# Gabriel Bento da Silva

Graduando em Engenharia Elétrica

## PERFIL PESSOAL

Eu sou apaixonado por tecnologia, gosto muito de programar no tempo livre. Tenho muito interesse em desenvolvimento mobile e desenvolvimento de games, mas também gosto de aprender outras tecnologias porque é divertido.

## HABILIDADES

- C/C++
- C#
- Dart (Flutter)
- Go
- Godot (game engine)
- Java
- Python



<https://gotneb.github.io>



[gabrielorigenstdb@gmail.com](mailto:gabrielorigenstdb@gmail.com)



(92) 98601-0270



(92) 98172-3496



Colônia Oliveira Machado  
Rua Antônio Miranda Filho,  
nº 620  
Manaus, AM

## FORMAÇÃO ACADÊMICA

### Graduando em Engenharia Elétrica - Eletrônica

Universidade Federal do Amazonas  
6º Período  
Jan. de 2020 - atual

## IDIOMAS

### Curso de Inglês

Universidade Federal do Amazonas  
Básico, intermediário, avançado e conversação  
Abril de 2020 - Dez. de 2022

- Leio e escrevo diariamente em inglês, também assisto conteúdo em inglês, mas estou aprimorando minha comunicação.

## EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

### Estágio de Verão C/C++ Android Embarcado

Instituto de Pesquisas Eldorado  
Jan. de 2023 - Mar. de 2023

- Me aperfeiçoei em C++, Git, POO, linha de comando em linux e comunicação. Estudei fotografia, processamento de imagens, bring-up de versões do Android e AOSP.

## PROJETOS

### Simulador Circuitos Elétricos - [C#]

Projeto SUPER em parceria com a Universidade Federal do Amazonas  
Abr. de 2020 - Abr. de 2022

- Desenvolvimento de um programa desktop para Windows para ajudar os estudantes em uma melhor compreensão de circuitos elétricos.
- Participei ativamente na escrita do programa, usando bibliotecas de simulação e renderização do programa.

### API de Mangás e Web-Scraping - [Go]

Out. de 2022 - atual

- Desenvolvimento de uma ferramenta que realiza web-scraping e armazena em um banco de dados. Fiz uma "ponte" entre o banco de dados usando drivers e a linguagem e escrevi a API usando essa ligação.

### Aplicativo de Mangás (Android) - [Flutter]

Dez. de 2022 - atual

- Desenvolvimento de um aplicativo para leitura de mangás. Os dados do mangá são obitdos com meu próprio script em Python, e os dados dos usuários (e suas preferências) são armazenados na Firebase.