

חנן בן שבת

✉ benshabathanan@gmail.com | ☎ 052-6259462

🌐 [אתר הפורטפוליו](#) | [GitHub](#) | [LinkedIn](#)

שפות וטכנולוגיות

- | Unity | C | C++ | C# | Python | Java | Spring | .NET | HTML | CSS | Tailwind CSS | daisyUI | JavaScript | TypeScript | jQuery | CosmosDB | MongoDB | OracleDB | NodeJS | Express | Mongoose | React | Redux | React WebGL | Vime.JS | Angular | OpenGL | Git | GitHub | Bitbucket | Trello | Slack | Azure | Docker | Unit Testing | Selenium | Maven | Lambda | OOP | RESTful API |
- | Frontend | Backend | Full-Stack | Game Development | עברית – שפת אם, אנגלית – ברמה מקצועית |

השכלה

🎓 B.Sc. הנדסת תוכנה | 🌱 אפקה המכללה האקדמית להנדסה | 📍 מבצע קדש 38, תל אביב, ישראל | 📅 2018 – 2022

- התמחות טכנולוגיות ומידע.

ניסיון מהצבא

🔗 תוכנית Full-Stack | 🌐 🇮🇱 🇮🇱 🇮🇱 חט"ל, צה"ל | 📍 לוטם, מחנה ידין-צריפין, ראשון לציון, ישראל | 📅 2015 – 2018

- פיתוח צד לקוח עם Angular וצד שרת עם .Net.
- כתיבת שאילתות ופרוצדורות מורכבות ב Microsoft SQL Server ומיפויים עם NHibernate.
- שימוש ב Microsoft Web Services, WinForms.

פרויקטים

🔗 | 📺 **PokerZone**

C#, Unity, UMA, WebGL, React, Redux, NodeJS, MongoDB

משחק פוקר שפותח בתלת ממד בכדי לאפשר למשתמש להשתפר בזיהוי הבעות הפנים תוך כדי המשחקיות. פותחו מספר מערכות במסגרת הפרויקט שלכל אחת מהן הרבה תת מערכות שעליהן לא אפרט: חוקי משחק הפוקר, אוטוארים בתלת ממד והפיכת הנתונים שלהם למחרוזות ושמידה במסד הנתונים, עיצוב נתוני האוטואר, הבעות פנים לפי רמת הקושי הנבחרת, הדירוג של האוטוארים וחוקי הידיים שלהם. שליחת הנתונים בין המשחק וצד השרת באמצעות React WebGL ו Redux, מערכת אימות משתמשים מבוססת ווב והתקשורת בינה ובין מסד הנתונים MongoDB בענן.

🔗 | 📺 **FPS**

C#, Unity

משחק יריות בגוף ראשון בתלת ממד. במשחק שני קבוצות ושני שחקנים בכל קבוצה כשהשחקן האנושי באחד מהן ושאר השחקנים הם שחקני המחשב. לשחקנים יש אפשרות לאסוף נשקים, תחמושת, ונקודות חיים המפוזרים במפה. בכדי לנצח במשחק קבוצת השחקן האנושי צריכה לחסל את שחקני הקבוצה היריבה.

🔗 | 📺 **הנדסת תוכנה אינטגרטיבית**

Java, Spring, React Native, NodeJS, MongoDB, Bitbucket

הייתי מנהל מסד הנתונים (DBA) בצוות של 5 מהנדסי תוכנה בפיתוח מערכת ווב לתכנון צפייה בסרטים לסדרות צד הלקוח נכתב עם React Native והשרת עם Java Spring Boot בו פיתחנו REST API מאפס. הפיתוח נעשה במתודולוגית אג'ייל עם ספרינטים של שבוע, לוחות קנבן ב Trello ו Pipelines ב Bitbucket.

🔗 | 📺 **ממשק משתמש לשאילתות במסד נתונים רלציוני**

Python, SQLite, Tkinter, pandas

ממשק משתמש גרפי לתקשורת עם מסד הנתונים Chinook: שמירה, הצרנה, הצגה והצגת הפלט עבור שאילתות SQL. המערכת מאפשרת למשתמש לצרף הסבר עבור הקלט שלו שמופיע בהצגתו ומציגה הודעה בהתאם במידה והשאילתה של המשתמש לא תקינה.

🔗 | 📺 **יסודות תלת ממד**

C++, OpenGL

מצבי מצלמה שונים לצפייה ברכבת הנוסעת על גבי מסילה במפה מפורטת בה הרים וגבעות, גשר ונהר.