
スキル

言語: C, C++, Rust, Go, Typescript, Java, Kotlin, SQL / Qt, React, Svelte, NestJS, Flutter

ツール & OS: Docker, K8S, Terraform, Kafka, nginx, Redis, Linux, Android, iOS, AWS, GCP

職歴

Technical Leader *NTQ Japan* (岐阜/東京) 2022/08～現在

- 複雑で高性能な組み込みアプリケーションを開発

Engineering Manager *GoodCreate* (香川) 2020/07～2022/07

- 顧客と相談してレスポンスで機能豊富な EC ウェブサイト、多プラットフォーム携帯アプリを構築
- エンジニアリングの生産性向上を担当。NodeJS、Flutter、iOS のトレーニング活動を実施

C++ Programmer *FPT Software* (ハノイ) 2016/04～2018/03

- 高性能で機能豊富な組み込みアプリケーションを開発

Game Programmer *Gameloft* (ハノイ) 2014/03～2016/03

- C++、OpenGL を使用して低スペックのモバイルデバイス向けにゲームを開発、最適化
- Order and Chaos 2, Brothers in Arms 3, Ice Age Adventure などの多くのゲームに貢献

注目のプロジェクト

SDA *Terraform, Ansible, K8S, Kafka, Go, Postgres, AWS* 2024/10～現在

- Go を使用してフォールトトレラントなデータ抽出プログラムを構築し、動的スキーマバイナリデータ (20 MB/秒) を分析する
- Kafka Connect を利用して、Oracle、MSSQL、CSV、JSON からのデータ入力をサポートしました
- 2 つの t3a.large AWS EC2 ノードで 100 万件/時を処理

Hi-ABT *Linux, Android, μITRON, Java, C, C++, TCP*, シリアル 2022/08～2024/07

- バス料金管理ソフトウェアシステムを構築し、リモートソフトウェア更新機構を提供
- TCP、シリアル、HTTPS を使用して、3 種類の多くの組み込みデバイス間の複雑な通信を処理
- Android OS のブート手順をカスタマイズし、さまざまな修正を適用してシステムの安定性を維持

Poker Simulator *Rust, WASM, Svelte* 2023/11～2023/12

- ポーカーゲームの勝利率計算機を作成しました (1 秒あたり 0.25M ゲーム)。 [poker](#) をお試しください

Rubik & Dragon *Rust, WebGPU* 2023/11～2024/02

- WebGPU を使用して複雑なアニメーションシーンを構築。詳細はこちら: [github/hucancode/rubik](https://github.com/hucancode/rubik) と [dragon](#)

Toxy *Flutter, NextJS, NestJS, Google Cloud, Fastlane, Github Actions* 2021/08～2022/07

- 要求を収集し、設計し、Flutter、NextJS、NestJS を使用して位置ベースのクーポン提供アプリを構築
- Cloud Run への移行でコスト 4 割を減少。Fastlane を使用して完全に自動化された CI パイプラインを構築
- キャッシング/UI ハイドレーションメカニズムを活用し、初回ロード後の UX を非常にスナッピーに

AtCreator *Laravel, Fastlane, React Native, XCode CLI* 2020/07～2022/07

- ReactNative を使用してアプリ作成システムを開発し、技術的な前提条件なしでカスタム Android/iOS アプリケーションを構築および公開できるようにしました。Wix のように、モバイルアプリケーション用
- Fastlane、NodeJS、XCode CLI を使用して自動化されたアプリ構築システムを開発

HKMC *Qt, Linux, Coverity, IVI*, 組み込み 2017/02～2017/11

- Qt を使用して自動車の車載インフォテインメント (IVI) システム向けのメディア再生アプリケーションを構築
- レイジーローディングメカニズムを実装し、少ないメモリフットプリントで数千の曲を扱うように最適化
- メモリリークを修正し、オブジェクトコピーを減らし、システムパフォーマンスを最適化。Coverity を使用して静的解析を実施

NSP64Bit *C++*, マイグレーション, 静的解析 2016/04～2017/01

- C++ の 200 万行のコードを 32 ビットから 64 ビット環境に移行しました
- C++ ソースコード用の正規表現ベースの静的アナライザーを構築し、人間労力の約 90% を自動化しました

学歴と資格

インセンティブ賞、プロフェッショナル部門 全国情報学オリンピック	2012
技術師範大学 ソフトエンジニアリング学士	2014
認定 C & C++プロフェッショナルプログラマー <i>C++ Institute</i>	2023
認定ソリューションアーキテクトアソシエイト <i>Amazon Web Services</i>	2024