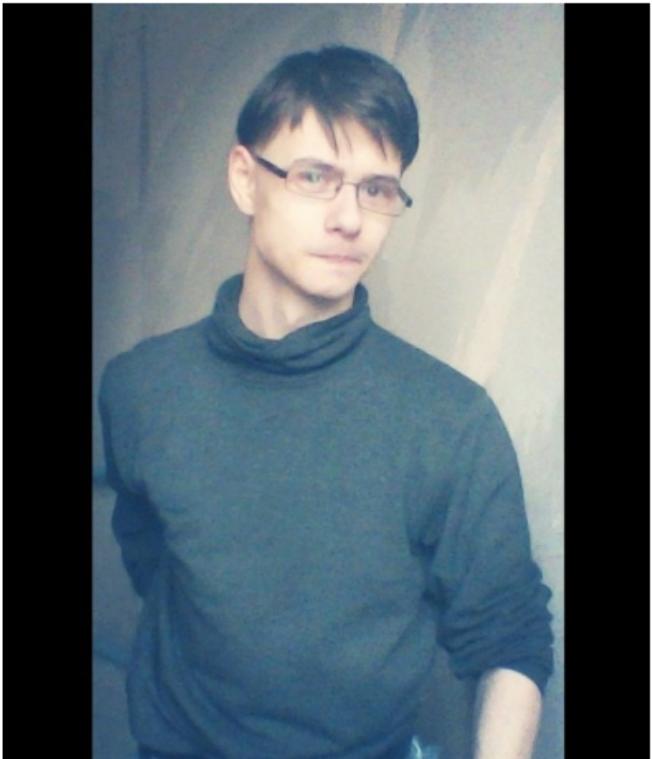


Ivan P.E
Frontend-разработчик



Кто я

Привет! Меня зовут Иван. Мне 25 лет. Проживаю в Москве (не всегда). Я IT-специалист с опытом работы 1.5 лет в сегменте информационных технологий. Информация о моем опыте и компетенциях на следующем слайде

Какие позиции интересуют

Frontend-разработчик React/Angular-разработчик
JavaScript-программист Full-stack JavaScript разработчик

Учеба

До 2011 года обучался в **Обнинской СБОУ №4 (профиль информатика и математика)**. В 2010 занял призовое место в городской олимпиаде по информатике. Это был переломный момент для меня - возросло желание заниматься информатикой и далее программированием. С 2013-2016 поступил и обучался в подразделении **НИЯУ МИФИ (ИАТЭ НИЯУ МИФИ). Институт интеллектуальных кибернетических систем (назывался фак-т кибернетики)** (Неполный бакалавриат). В основном изучал матан: аналитическую геометрию, матанализ, линейную алгебру, etc. Матана было много. Там же изучал алгоритмы, основы программирования на Ruby, Pascal, C/C++. В итоге, школе могу сказать спасибо что ориентировала меня заниматься информатикой, МИФИ скажу спасибо за развитие в естественнонаучной плоскости. Пожалуй все)

Контакты

Github-профиль [hypotenuse](#)

Телефон +79254954572

VK [ivan_berger2](#)

e-mail hypotenuse2@gmail.com

По всем вопросам - пишите в любое время. Доступен всегда)

Компетенции

Программирую на JavaScript всех стандартов (ES5 / ES6 / ES6+). Занимаюсь клиентской частью (Frontend). Интересен серверный код (Backend). Могу решать Backend-задачи. Вполне могу сказать что Full-stack программист. Правда совмещать работу над серверной и клиентской частями одновременно в одном лице неэффективно, особенно если говорить о масштабных или сложных проектах. Если рассматривать Full-stack, я бы фокусировался на MEAN (MERN) стеке т.к все компоненты стека поддерживают программирование на JavaScript и присутствует неплохой опыт программирования на нем. Перечислю основной перечень компетенций:

1. Программирую пользовательские интерфейсы
2. Проектирую архитектуру приложения
3. Пишу модули решающие внутренние задачи
4. Разрабатываю SPA-приложения (React/Angular)
5. Применяю различные web-технологии для решения задач (Webpack / Babel / SCSS / CSS / HTML / HTML5 / SVG / WebSockets / Ajax / Canvas / etc)
6. Организую простые системы хранения на MongoDB
7. Пишу Backend-логику на Nodejs и Express



На следующем слайде вы можете посмотреть мою активность в собственных проектах

Опыт

01.2017 - настоящее время

Подрабатывал удаленно (неофициально), сидел с маленькой племянницей, [работал над собственными проектами](#)

07.2015 - 12.2016 (до 2017)

ТОВАРОВОЗ

Frontend-разработчик

Проект tovarovoz.ua (более 4 сотрудников). Это интернет-магазин. Сейчас работает. Разработан полностью с нуля. Является торговым партнером ведущих украинских дистрибуторов оргтехники и специального оборудования известных брендов (Datamax, Magner, Elo, Intel, Apple, Microsoft, Samsung, Sony, Hewlett Packard, etc). Ядро магазина - административная часть (админка). 2 ключевых программиста над ней работали. Я и мой коллега (scala-программист). **Я работал над клиентской частью (Frontend). Делал ее с нуля на фреймворке AngularJS в формате SPA.** Решено было не разрабатывать оригинальный дизайн UI элементов и делать его используя Bootstrap-сетку и его дефолтные элементы. Было плотное взаимодействие с серверной частью через RESTful API. В основном **приходилось заниматься CRUD-операциями** над элементами админки (создавать/отображать/обновлять/удалять) через HTTP-методы POST/GET/PUT/DELETE, **программировать пользовательские элементы и роутинг.** Другой программист работал над Backend на стеке (Scala / Play MVC Framework / PostgreSQL). Программировал REST API, систему хранения.

Ключевые достижения:

Разработал админку для контент-менеджеров, которая поддерживает интернационализацию на 3-х языках, навигацию по разделам и предоставляет CRUD-средства для менеджмента ресурсами интернет-магазина. В итоге это позволило наполнить его основными разделами и товарами и запустить.

Репозиторий проекта <https://github.com/hypotenuse/inetshop>

Wavread

```
const wavread = require('wavread')
wavread('C:/Users/Rita/Desktop/barebear.wav', info => {
  info.specification // 'RIFF'
  info.byteRate // [176.4, 'Kbit/s']
  info.bitsPerSample // [16, 'bits']
  info.duration // [27768.3, 'ms']
  // etc..
})
```

Миниатюрный модуль для Node.js. Читает бинарные данные Waveform Audio File Format (WAVE) (.wav extension) аудио-файла и выводит статистическую информацию (размер, битрейт, etc). 2 типа использования: через CLI и как модуль

Репозиторий:

<https://github.com/hypotenuse/wavread>

Webpack Plugin



Плагин для Webpack. Позволяет добавлять специфические атрибуты скриптам сгенерированным плагином html-webpack-plugin а также выводить их inline

Репозиторий:

<https://github.com/hypotenuse/html-webpack-scripts-plugin>

Mario на HTML5Canvas и ES6



Игра Mario на ES6. Моя основная цель создать полную копию игры от Nintendo. Игру делаю на **ES6 / Webpack / HTML5 + HTML5 Canvas / Babel / Howler lib**

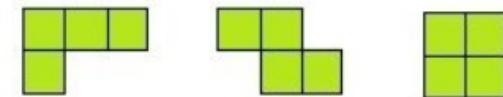
Репозиторий:

<https://github.com/hypotenuse/ES6SMB1>

Демка:

<https://hypotenuse.github.io/ES6SMB1>
(неполная версия)

Tetris на ES6 & HTML5Canvas



Игра Tetris на ES6 с нуля на HTML5Canvas.

Использовал также **webpack** для организации модульного подхода, **babel** для транспайлинга ES6 в ES5, а также **webpack-dev-server** для разработки на localhost:8080

Репозиторий:

<https://github.com/hypotenuse/ES6TETRIS>

Демка:

<https://hypotenuse.github.io/ES6TETRIS>

Как я делал игру (Youtube):

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL1J49dzdVPx5fv7zwFYjlFuFvKfu8W3Wi>