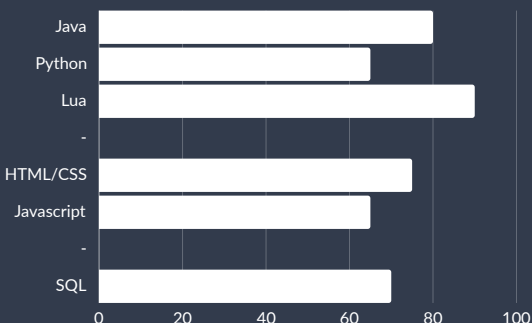




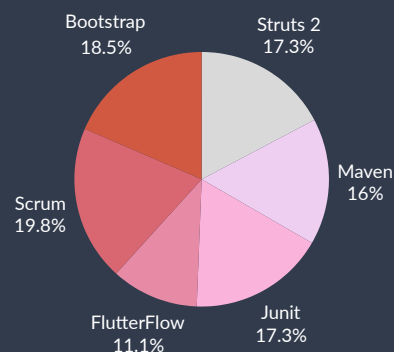
Jarno de Coninck

Ik ben 19 jaar oud en ik ben geboren in Knokke. Een van mijn sterke punten is dat ik mijn code altijd netjes en georganiseerd houd. Ik ben ook behoorlijk creatief. Ik studeer momenteel softwareontwikkeling op het MBO om mijn programmeervaardigheden te verbeteren. Mijn hobby's zijn onder andere het maken van games en naar de sportschool gaan, en een van mijn belangrijkste ambities is om een professionele game- of softwareontwikkelaar te worden.

Programmeer Talen



Frameworks / Libraries



Soft Skills

- Analytisch
- Precisie
- Geduld
- Creativiteit
- Samenwerking

Hobbies

- Games Developen
- Software developen
- Sporten

Contact

Telefoon: +31 6 14138770

Email: jarnodeconinck@gmail.com

Github: jarno-de-coninck

Portfolio

Projecten

Examen project: Pasimo / Slidehub / QR-Goats

Dit project bevat meerdere sub-projecten, namelijk:

Pasimo: Een teamproject met 8 andere studenten, waarbij we een inchecksysteem hebben ontwikkeld met behulp van de school-ID-kaart.

QR-goats: Een onderdeel van Pasimo dat de functionaliteit van de school-ID-kaart vervangt door een QR-codesysteem voor efficiënter toegangsbeheer.

Slidehub: Een platform dat is ontworpen om nuttige informatie van docenten aan studenten te presenteren. Mijn rol binnen Slidehub richt zich op het aanpakken en oplossen van problemen met betrekking tot incidentmeldingen.

Frameworks: Struts 2, Hibernate, Bootstrap, JQuery

Tools: Scrum, Eclipse IDE, VSCode, MySQL Workbench

Talen: Java, SQL, JavaScript, HTML/CSS

Stage project: Voetbal app

Dit project is gemaakt voor voetbalcoaches om acties tijdens wedstrijden vast te leggen en te herzien, zodat ze deze later met hun team kunnen bespreken. De app bevat functies zoals:

- Actie Loggen: Coaches kunnen in-game acties en gebeurtenissen in real-time vastleggen.
- Teamopstelling: Beheer en organiseer teamformaties.
- Tekst-naar-Spraak: Audio-weergave van wedstrijdacties voor evaluatiesessies.
- Spraak-naar-Tekst: Coaches kunnen stemopdrachten gebruiken om acties tijdens de wedstrijd vast te leggen.

Gebruikte talen en Frameworks: Laravel, Flutter (Dart), FlutterFlow.

Game project: Game beheerder

Dit systeem, ontwikkeld in Roblox Studio, dient als een hulpmiddel voor het beheren van zowel het spel als de spelers erin. De functionaliteit omvat:

- Gegevensbeheer: Het opslaan en wijzigen van spelers- en spelgegevens.
- Spelbesturing: Het afhandelen van in-game gebeurtenissen en het beheersen van verschillende aspecten van het spel.
- Aangepaste commands: Gemakkelijke toegang tot aangepaste admin-commands voor efficiënt gegevensbeheer.

Gebruikte taal: Luau (de scripttaal van Roblox).

Werk ervaring

Kok

Rent & Joy, Breskens

Aug 2024 - Heden

Kiosk mederwerker / Afwasser

Groede Podium, Groede

May 204 - Heden

Stagiair

Epesi, Middelburg

Aug 2023 - Jan 2024

Ijscoschepper

Brescia, Breskens

May 2022 - Nov 2022