

Emanuel Jureczko

+48 518 734 135 | Informatikstudent | Gliwice, Polen
emajure27@gmail.com | github.com/jemek27

Drittjahr-Student mit solider theoretischer Grundlage und Erfahrung in der Hoch- und Niedrigsprachenprogrammierung. In meiner Freizeit arbeite ich gerne an Nebenprojekten, um neue Technologien zu erlernen und meine Fähigkeiten zu entwickeln. Ich suche nun den Übergang von persönlichen und Studienprojekten zu kommerziellen Projekten, bei denen ich mein Wissen in einem professionellen Umfeld anwenden, zu realen Anwendungen beitragen und mit einem Team zusammenarbeiten kann, um wirkungsvolle Lösungen zu liefern.

FACHGEBIETE

- Programmiersprachen – **Java, C, C++, C#, Asm, SQL, Python, JavaScript**
- Backend – **Spring Boot**
- Frontend – **HTML, CSS, JS**
- Datenbanken – **PostgreSQL**
- Container – **Docker**
- Versionskontrolle - **GitHub**

ERFAHRUNG

Praktikum - Fullstack-Entwickler September 2024 [0.4em] RED Electronics *Gliwice, Polen*

- Entwicklung einer Webanwendung zur Datenvisualisierung und Geräteverwaltung. Projekt auf GitHub im Webapp-Repository.
 - Frontend: HTML, CSS, JavaScript
 - Backend: Node.js, **Python** (LoRa Daten Ein-/Ausgabe)
 - Datenbank: **PostgreSQL**

AUSBILDUNG

- Informatik, Schlesische Technische Universität Gliwice 2022 - Gegenwart
- Grafik und Digitaldrucktechnik, CKZiU Strzelce Opolskie 2018 - 2022

SPRACHEN

- Deutsch – B2/C1 (Fortgeschritten) – TestDaF-Zertifikat: 4/4/3/4
- Englisch – B2 (Fortgeschritten)
- Polnisch – Muttersprache

PROJEKTE

- **AuthBackend**
Ein JWT-Authentifizierungs- und Autorisierungsdienst.
Technologien: **Java, Spring Boot, Spring Data JPA, PostgreSQL, Docker, RESTful API, Spring Security + JWT**
- **TAKE**
"Tworzenie Aplikacji Klasy Enterprise" (Entwicklung von Enterprise-Anwendungen), Java REST API Gruppenprojekt im 6. Semester
Technologien: **Java, Spring Boot, Spring Data JPA, RESTful API, HATEOAS, H2-Datenbank**

- **Gaussian Blur ASM vs C++**

Entwickelt im 5. Semester als Teil eines Assemblersprachenkurses. Es konzentriert sich auf den Vergleich der Ausführungszeiten zwischen benutzerdefinierten C++- und Assembly-Bibliotheken. Die implementierten Bibliotheken wenden einen Gaußschen Weichzeichner auf ein Bild an.

Technologien: **Asm, C++, C#**

- **Sudoku Solver**

Ein Sudoku-Löser, der menschliche Lösungsstrategien nachahmt, anstatt brute-force zu verwenden.

Technologien: **C++**

- **Webapp**

Teil eines Praktikumsprojekts zur LoRa-basierten Kommunikation, erstellt bei RED Electronics. Diese Anwendung verarbeitet empfangene Daten, visualisiert sie und ermöglicht das Senden von Steuersignalen an die Sensoreinheit.

Technologien: **HTML, CSS, JavaScript, Node.js, Python, PostgreSQL**

- **Pac-Man**

Programmierprojekt im 4. Semester. Eigene Implementierung von Pac-Man mit SFML 2.5.1 cpp

Technologien: **C++ SFML**

- **Console Snake**

Ein einfaches Snake-Spiel, das in der Windows-Konsole läuft.

Technologien: **C**