

GRZEGORZ KMITA

+48 576 566 560 | grzegorzkmita@tuta.io | linkedin.com/in/grzegorzkmita | github.com/jirafey

EDUKACJA

Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny

Inżynier informatyki

Szczecin

Paź 2022 – Lip 2026

Kurs w Python, Microsoft Access, Excel

Ukończono

encodeme-maturalnie.pl

Sty 2022 – Maj 2022

PROJEKTY

grzegorzkmita.com | [GitHub](#) | *HTML, CSS, JavaScript, Git, Vercel*

2020 – Teraz

- Utworzyłem personalną stronę typu portfolio z minimalistycznym front-endem
- Zintegrowałem Vercela z GitHubem. Po każdym *git pushu* dochodzi do aktualizacji strony, jeżeli przejdzie on wszystkie kontrole od Vercela.
- Stworzyłem podstronę poświęconą chińskim słowom używanych w grze Teamfight Tactics.
- Dodałem grafikę reprezentującą przedmioty w grze i ich nazwy, jak i popularne słownictwo używane przez Chińczyków

[Square Madness](#) | [GitHub](#) | *Python, pygame, Git*

Cze 2022

- *Jednoosobowy space shooter 2D. Wrogowie podążają za graczem próbując go unicestwić, a gracz unika pocisków nieprzyjaciół i ulepsza swój statek.*
- Stworzyłem w pełni funkcjonalne menu gry, łącznie z ustawieniami audio i video (pełny ekran/okno).
- Dodałem zakończenie, podpowiedzi dla gracza, udoskonaliłem m.in. system otrzymywania obrażeń, UI i dostosowałem poziom trudności
- Skomponowałem muzykę, utworzyłem grafikę koncepcyjną oraz dodałem SFX.

[Teacup Adventure](#) | [GitHub](#) | *Python, pygame, Git*

Lut 2022

- *Jednoosobowa platformówka 2D z interesującą mechaniką - gdy użytkownik skacze, z postaci wylatuje kropla, którą należy podnieść by ponownie skoczyć.*
- Skomponowałem muzykę, dodałem SFX, utworzyłem grafikę użytą w grze.
- Naprawiłem system kolizji i dostosowałem poziom trudności.

[Pong](#) | [GitHub](#) | *Python, turtle, Git*

Lut 2022

- *Dwuosobowa lokalna gra 2D (Retro Pong) - 2 graczy za pomocą swoich paletek odbijają piłeczkę, należy przebić piłeczkę w taki sposób by przeciwnikowi nie udało się jej odbić.*
- Zaprogramowałem poruszanie się, system kolizji, combo i system punktów.

[Program mnożący macierze z pliku](#) | [GitHub](#) | *C, Git*

Sty 2023

- Program stworzyłem używając wskaźników i dynamicznej alokacji pamięci.
- Zaimplementowałem wpisywanie macierzy do pliku, generowanie macierzy losowych, wypisywanie macierzy losowej do pliku txt.

[Program zarządzający danymi osobistymi z listy](#) | [GitHub](#) | *C, Git*

Lut 2023

- Zbudowałem program na strukturze listy dwukierunkowej. Wykorzystałem dynamiczną alokację pamięci.
- Zaimplementowałem dodawanie/usuwanie/zapisywanie do pliku/wczytywanie z pliku/sortowanie (bąbelkowe)/szukanie.

UMIEJĘTNOŚCI PROGRAMISTYCZNE

Języki: Python, C/C++, HTML/CSS, JavaScript, C#, Rust, Matlab, Arduino

Technologie: Access, Excel, Github, Git, Vercel, VS Code, Visual Studio, PyCharm, CLion, Unity, Markdown, LaTeX

Biblioteki: pygame, turtle, NumPy, Pandas, Scikit-learn

JĘZYKI OBCE

Polski: ojczysty

Angielski: C1

Chiński(mandaryński): B1

Niemiecki: A2

Niderlandzki: A1