A programozást hetedik osztályban kezdtem C++ nyelvben. Később áttértem az Unreal Engine 4 környezetébe, ahol a vizuális és kódsoros módszereket alkalmazva játékmechanikákat programozok. Jelenleg egy Third Person Schooter játék többjátékos mechanikáin dolgozom, mert érdekel mi áll egy ezek mögött a mechanikák mögött. Ezekbe bele tartozik: sebződés, lövöldözés, fegyverek felvétele.

Azért szeretnék ezzel a lehetőséggel élni, mert szeretnék tovább fejlődni, új elméleteket és módszereket tanulni. Igaz, hogy még csak kilencedikes vagyok, de úgy gondolom megvan az a programozói tudásom, mint ami egy tíz-tizenegyedikesnek lenne.

Egy nemrég befejezett projektem egy animáció, amiben a modelleket és karaktereket Blenderrel modelleztem. A kamera mozgásokat az Unreal Engine 4 átvezető animáció készítő részével csináltam. Kifejezetten büszke itt a kamerának a forgására és folytonos mozgására vagyok. A karakterek útvonalát is én programoztam, itt az volt a nehéz, hogy az útvonaluk bizonyos pontjain megálljanak, tehát megvárják egymást. Ez az animációm megtekinthető a következő linken: <https://www.youtube.com/watch?v=2lQucFqzp3Q>