

Кривоносов Тимофей Игоревич

Java-разработчик

krivonosovTi@gmail.com

Телефон: 8 (931) 386 9080

GitHub: <https://github.com/krivonosovti>

Профессиональный опыт

ООО «Медика»

Специалист IT-отдела

Сентябрь 2022 – по настоящее время

- **Администрирование и поддержка:**

- Управление и администрирование автоматизированных рабочих мест (АРМ), включая диагностику и устранение проблем пользователей.
- Настройка и управление VLAN для обеспечения безопасности и сегментации сети.
- Администрирование серверов, включая мониторинг, обновление и оптимизацию производительности.

- **Разработка и программирование:**

- Разработка REST-API приложений с использованием Java Spring Boot и PostgreSQL, обеспечивая надежность и масштабируемость решений.
- Использование фреймворков таких как Flyway или Liquibase для управления схемой базы данных и версионирования базы данных.
- Разработка адаптивного пользовательского интерфейса на Vue.js.
- Развертывание серверов на базе Debian с использованием Docker, Gradle и Maven для упрощения и автоматизации процессов разработки.

- **Инструменты и технологии:**

- Отличное знание систем контроля версий Git, включая ветвление, слияние и управление репозиториями.
- Понимание и опыт работы с SQL для эффективного управления и извлечения данных.

Навыки

- **Программирование:** Java, Python, C++, JavaScript (Vue.js).
- **Фреймворки:** Spring Boot, Hibernate.
- **Базы данных:** PostgreSQL, MySQL.
- **Инструменты DevOps:** Docker, Gradle, Maven.
- **Администрирование систем:** Linux, VLAN.
- **Аналитика:** A/B тестирование, теория устойчивости динамических систем, устойчивость по Ляпунову.

Иностранные языки

Английский язык — *Intermediate*.

Свободное чтение и понимание профессиональной литературы, уверенное устное и письменное общение в рабочих ситуациях.

Образование

Санкт-Петербургский государственный университет

Специальность: Прикладная математика, информатика и ИИ

Третий курс (Годы обучения: 2022 – 2026)

- **Опыт полученный в рамках курсовых работ:**

- Применял Python и C++ для задач аналитики данных и проведения А/В тестирования для оптимизации процессов с использованием библиотек: NumPy, PyTorch, TensorFlow, Matplotlib, Pandas.
- Практиковался в разработке и обучении нейронных сетей для задач прогнозирования и анализа временных рядов.
- Занимался поиском состояний устойчивости в динамических системах, а также теорией управления. Получил хорошее знание математической статистики.

- **Участие в конкурсах и хакатонах:**

- Активное участие в конкурсах программирования от Яндекс, МТС, ВШЭ/ПСБ, Тинькофф и других ведущих компаний, демонстрируя навыки решения комплексных задач.

Проекты

- **Fractal Flame Generator (Java):** Разработка приложения для генерации фрактальных изображений на основе алгоритма Fractal Flame. Использовал многопоточность для ускорения вычислений, разработал гибкий и масштабируемый архитектурный подход, придерживаясь принципов SOLID. В проекте применены Apache Maven для управления зависимостями и настройки сборки.
GitHub: https://github.com/krivonosovti/Fractal_flame_BY_T_BANK
- **Benchmark Tool (Java):** Создание утилиты для проведения производительных тестов различных алгоритмов и функций. Реализовал модульное тестирование, сбор и анализ данных производительности, а также удобный интерфейс для конфигурации параметров тестирования. Использовал Apache Maven для управления проектом и модульных тестов.
GitHub: https://github.com/krivonosovti/BenchmarkTest_BY_T_BANK
- **Log Analyzer (Java):** Разработка программы на Java для анализа логов NGINX. Использовал Apache Maven для управления зависимостями и структурирования проекта. Программа подсчитывает количество запросов, находит наиболее часто запрашиваемые ресурсы, анализирует коды ответа, вычисляет средний размер ответа и 95-й перцентиль времени отклика.
GitHub: https://github.com/krivonosovti/LOG_ANALYSER_T_BANK
- **Maze Generator and Path Finder (Java):** Разработка приложения на Java для генерации лабиринта и поиска кратчайшего пути от точки А до точки Б. Использовал алгоритмы Краскала и Прима для построения лабиринтов, придерживался принципов SOLID и использовал шаблон проектирования Factory для гибкости архитектуры. В проекте применены Apache Maven для управления зависимостями и модульного тестирования.
GitHub: https://github.com/krivonosovti/MAZE_T_BANK
- **Hangman Game (Java):** Разработка консольной игры на Java с использованием объектно-ориентированного подхода и MVC-архитектуры. Использовал логгирование, обработку исключений и JUnit-тестирование.
GitHub: <https://github.com/krivonosovti/hangman>
- **Equipment Manager (Java):** Разработка приложения для управления оборудованием с использованием Spring для создания RESTful API, Liquibase для контроля версий базы данных, и Gradle для сборки проекта. В качестве ORM использовали Hibernate, от которого впоследствии отказались. Для хранения данных применили PostgreSQL, а фронтенд был реализован на Vue. Проект был развернут на Debian, что обеспечило стабильную и производительную среду.
GitHub: https://github.com/krivonosovti/equipment_manager

- **Hotel Reservation Prediction (Hackathon Project):** Участвовал в хакатоне, разработав модель на основе машинного обучения для предсказания отмены бронирований. Использовал ROC-AUC как метрику эффективности модели.
GitHub: <https://colab.research.google.com>
- **Discord Game Config Bot (Python, Discord bot):** Разработка Discord-бота для управления игровыми конфигурациями пользователей. Реализован механизм добавления и генерации конфигураций для различных игр, таких как CS2 и PUBG. Использовал асинхронное программирование и взаимодействие с базой данных PostgreSQL для хранения пользовательских настроек. Основные технологии: Python, Discord.py, PostgreSQL, Docker. Особенности: асинхронная обработка команд, загрузка пользовательских конфигов через вложения, автоматическая генерация шаблонов конфигов.
GitHub: https://github.com/krivonosovti/DiscordBot_GameCFG

Личные качества

- Трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.
- Быстрая обучаемость и энтузиазм в освоении новых технологий.
- Хорошие коммуникативные навыки и умение работать в команде.
- Мастер спорта по карате.