

# Luca Bäck

✉ luca.baeck@outlook.de

☎ +49 151 63496563

🏠 Am Leimengraben 4, 69168 Wiesloch

📅 23. Januar 2005

📍 Heidelberg, Deutschland

🐙 github.com/luca-baek

## SPRACHEN

Deutsch – Muttersprache (sehr gut)

Englisch – B2 (sehr gut)

Spanisch – B1 (gut)

Latein – Latinum (sehr gut)

## Führerschein – B

## IT-Kenntnisse

### Programmiersprachen

- Java
- Java Script
- HTML
- CSS
- PHP
- SQL
- C#
- Python

### Entwicklungsumgebungen

- Visual Studio (Code)
- IntelliJ IDEA
- PyCharm
- Android Studio
- Greenfoot
- Java-Editor

### Betriebssysteme

- Windows 11
- Linux (openSUSE, Ubuntu, Kali, Mint)

### Versionsverwaltung

- Git, GitHub

### Microsoft Office Produkte

## AUSBILDUNG

### Angestrebter Abschluss – Allgemeine Hochschulreife / Abitur

2015 - 2023

Ottheinrich Gymnasium, Wiesloch

- Aktueller Notendurchschnitt: 0,9
- Aktuelle Klassenstufe: J2 (Jahrgangsstufe 2)
- Schwerpunkte: Informatik, Mathematik, Physik

### Grundschule

2011 - 2015

Maria-Sibylla-Merian-Schule, Wiesloch

### Hector Kinderakademie für Hochbegabte

2013 - 2015

Schillerschule, Walldorf

- Robotik
- 10 4 You (Zehn-Finger-Tastschreiben)

## PRAXISERFAHRUNGEN

### Tennistrainer

seit 2019

Johannes Schmidt Coaching, Wiesloch

- Trainingsstunden auf dem Platz für Gruppen mit unterschiedlichen Spiel- und Leistungsstärken zur Verbesserung von Kondition und Technik.

### Nachhilfe Mathematik

seit 2022

## SOZIALES ENGAGEMENT

### Handballtrainer (Ehrenamtlich)

seit 2019

TSG Wiesloch Handball (E-Jugend, 8 bis 11 Jahre)

### Medienmentor

2020

Ottheinrich-Gymnasium, Wiesloch

### Streitschlichter

seit 2017

Ottheinrich-Gymnasium, Wiesloch

### Ministrant

2014 - 2020

Röm.-Kath. Kirchengemeinde, Wiesloch-Dielheim

## HOBBYS UND INTERESSEN

### Handball (A-Jugend, Bezirksliga)

seit 2010

### Tennis (Herren, 1. Kreisliga Gr. 21)


seit 2012

### Gitarre

seit 2011

## PROJEKTE

### Face Verification – Windows Application

 [github.com/luca-baeck/Face-Verification](https://github.com/luca-baeck/Face-Verification)


Bau einer Applikation, die ein deep learning Model erstellt, mit dem man eine Person über eine Webcam in Echtzeit erkennen, identifizieren und verifizieren kann.

Sprache: Python

IDE: PyCharm

Programmbibliotheken: Tensorflow, Keras (siamesisches neuronales Netz)

### Soziales Netzwerk – Web Application

 [github.com/luca-baeck/Soziales-Netzwerk](https://github.com/luca-baeck/Soziales-Netzwerk)


Ein soziales Netzwerk, in dem Benutzer Beiträge posten oder liken können und anderen Nutzern folgen können.

Alle Anfragen werden an eine index.php geleitet → redirect

Sprache: HTML, CSS, JS, PHP, SQL

IDE: Visual Studio Code

### Online FPS – Windows / MacOS Application

 [github.com/luca-baeck/Online-FPS](https://github.com/luca-baeck/Online-FPS)

Ein Multiplayerspiel, das erlaubt in Echtzeit mit seinen Freunden zu spielen. Alle Spielstände und Matchstatistiken werden in der Datenbank gesichert.


Sprache: C#

IDE: Visual Studio Code

Spiel-Engine: Unity

Download: [luca-games1.itch.io/cry-of-war](https://luca-games1.itch.io/cry-of-war)

### Foto Tool – Windows Application

 [github.com/luca-baeck/Foto-Tool](https://github.com/luca-baeck/Foto-Tool)

Umgang mit großen Mengen von Urlaubsfotos. Aus den Metadaten der Bilder werden der Ersteller und das Erstelldatum ausgelesen. Mit diesen Daten wird das Bild umbenannt, was eine leichte Sortierung und Ordnung der Bilder ermöglicht.

Sprache: Python

IDE: PyCharm

Programmbibliotheken: Pillow, hachoir, filecmp

### Music Downloader – Windows Application

 [github.com/luca-baeck/Music-Downloader](https://github.com/luca-baeck/Music-Downloader)

Herunterladen von Musik über einen YouTube oder Spotify Link als MP3-Datei. Die Lyrics der Songs werden in den Metadaten der MP3-Dateien gespeichert.

Sprache: Python

IDE: PyCharm

Programmbibliotheken: pytube, mutagen, yt\_dlp

### Among Us Platformer – Windows / MacOS Application

 [github.com/luca-baeck/Among-Us-Platformer](https://github.com/luca-baeck/Among-Us-Platformer)

Ein Platformer (Jump 'n' Run Spiel), inspiriert an dem bekannten Spiel Among Us. Alle Spielstände und Matchstatistiken werden in der Datenbank gesichert.

Sprache: C#

IDE: Visual Studio Code

Spiel-Engine: Unity

### Zeiterfassung – Android / Windows Application (2 Versionen)

 [github.com/luca-baeck/Zeiterfassung-Android](https://github.com/luca-baeck/Zeiterfassung-Android)


 [github.com/luca-baeck/Zeiterfassung-Windows](https://github.com/luca-baeck/Zeiterfassung-Windows)

Eine einfache Möglichkeit geleistete Arbeitsstunden zu erfassen und zu speichern.

Sprache: Java

IDE: Android Studio, Java-Editor

### Breakout – Windows Application


 [github.com/luca-baeck/Breakout](https://github.com/luca-baeck/Breakout)

Eine Abwandlung des legendären Computerspiels Pong. Hier versucht man mit einem „Schläger“ verschiedene Ziegel mit einen Ball zu treffen.

Sprache: Java

IDE: Java-Editor

### Mastermind – Windows Application

 [github.com/luca-baeck/Mastermind](https://github.com/luca-baeck/Mastermind)

Eine vereinfachte Version von dem bekannten Computerspiel Mastermind, bei der man versucht, bestimmte Farben richtig vorherzusagen.

Sprache: Java

IDE: Java-Editor