
Mohamed Youssef MHIRI

Softwareentwickler

GEBOREN:	15 Mai 1995	TEL.:	+49 176 57978027
WOHNORT:	Hannover, Deutschland	EMAIL:	medyousef95@gmail.com
GITHUB:	github.com/medyousef	LINKEDIN:	linkedin.com/mohamed-youssef-mhiri

ÜBER MICH

Berufserfahrener Softwareentwickler mit Schwerpunkten in C++ und PL/SQL, tätig im Bereich Logistik bei Intime Logistics GmbH. Erfolgreich abgeschlossenes Studium in Computer Engineering mit fundierter Erfahrung in objektorientierter Programmierung, Android-Entwicklung und Bildverarbeitung. Bereits an mehreren Projekten im professionellen Umfeld mit agilen Methoden wie Scrum beteiligt.

BERUFSERFAHRUNG

JAN 2024 - AKTUELL

Softwareentwicklung im Bereich Logistik

Intime Logistics GmbH, Hannover

- Weiterentwicklung und Wartung einer Softwarelösung in C++ zur Optimierung logistischer Prozesse.
- Gestaltung und Verwaltung der Datenbank mit PL/SQL.
- Verbesserung von Datenbankabfragen zur effizienten Handhabung großer Datenmengen.
- Einsatz von Scrum-Methoden für eine iterative und agile Softwareentwicklung im Team.
- Verantwortung für die Implementierung von Funktionen, Tests und Optimierungen.
- Erstellung von technischer Dokumentation für die entwickelten Softwarelösungen und Datenbanksysteme.

MAI 2023 - NOV 2023

Android-Anwendung zur Dekodierung eines magnetischen Data-Matrix-Codes (MDMC)

MIP Technology GmbH, Hannover

- Verwendete Android Jetpack Suite und Android Studio.
- Implementierte Bildverarbeitungsalgorithmus in C++ und integrierte ihn in das Projekt.
- Verwendete das MVVM Pattern für eine saubere Architektur.
- Optimierung der Anwendung entsprechend der Lifecycle-Methoden.
- Anzeige des Ergebnisses in einer separaten Aktivität.
- Speicherung der dekodierten Ergebnisse in einer Room-Datenbank.

JAN 2023 - APR 2023

Bildverarbeitung zur Dekodierung eines MDMC

MIP Technology GmbH, Hannover

Entwickelte einen Algorithmus zur Bildverarbeitung, um magnetische Data-Matrix-Codes in Standard-Data-Matrix-Codes umzuwandeln.

JAN 2021 - JUN 2021

Entwicklung eines Visual Novels

Freelance

- Entwickelte IN/OUT-Spielmenüs.
- Erstellte Spieloptionen.
- Zusammenbau der GUI-Elemente und Renderings.
- Entwickelte eine zusätzliche angepasste Android-Version.

STUDIUM

APR 2017 - OKT 2023

Bachelor-Abschluss in Computer Engineering

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, Deutschland

Schwerpunkte/Interessen:

- Objektorientierte Programmierung
- Eingebettete Systeme
- Softwareentwicklung
- Bildverarbeitung
- Android-Entwicklung
- Prompt-Engineering

HOCHSCHULPROJEKTE

SEP 2019 - MÄR 2021

Full-Stack-Webanwendung zur Verwaltung von Windkraftanlagen in Berlin und Brandenburg

- Entwarf Wireframes
- Entwickelte Frontend mit HTML, CSS und Angular
- Teilnahme an der Backend-Entwicklung mit Node.js
- Durchführung vollständiger Modultests mit Jenkins

SEP 2021 - DEZ 2021

Projekte mit Raspberry Pi

- Entwickelte ein Befeuchtungs-/Entfeuchtungssystem mit einem OLED-Display, einem BME280-Sensor und einem Raspberry Pi, programmiert in C++.
- Entwickelte ein Sicherheitssystem mit Python und Flask, das eine Pi-Kamera, einen Piezo-Lautsprecher und einen PIR-Sensor umfasst, der Bewegungen erkennt, Bilder des sich bewegenden Objekts aufnimmt und diese per E-Mail versendet.

SCHULBILDUNG

- Abitur am Elitelyceum in Sfax, Tunesien, abgeschlossen mit einem Durchschnitt von 2.0.

FÄHIGKEITEN

PROGRAMMIER-
SPRACHEN

C, C++, C#, Kotlin, Python, Assembly

SKRIPTSPRACHEN

Bash, JavaScript, Groovy

ANDROID-
TECHNOLOGIE-
STACK

Android Studio, Android SDK, Android Jetpack, Android NDK, Kivy, Buildozer

WERKZEUGE

Git, Scrum

DATENBANK

PL/SQL, MySQL, MongoDB, Room

SPRACHEN

Englisch, Deutsch, Arabisch, Französisch

INTERESSEN

Calisthenics, Bodybuilding