

# MICHELE RIGHI

Ingegnere Informatico con 6+ anni di esperienza in programmazione; mi appassionano lo sviluppo di videogiochi e l'open source, e sono esperto nell'utilizzo di un'ampia varietà di librerie e framework; amo il problem solving e imparare nuove competenze informatiche; attualmente sto cercando un tirocinio in un ambiente di lavoro stimolante e innovativo.



## CONTATTI

- ✉ [righi.michele98@gmail.com](mailto:righi.michele98@gmail.com)
- ☎ +39 353 4263738
- 📍 47890 San Marino (RSM)
- 🐦 @mikyll
- 🌐 Michele Righi

## COMPETENZE

Programmazione

C

Java

SQL

Bash

HTML/CSS

JavaScript

C#

Dart

Python

C++

Go

Kotlin

Prolog

Sistemi Operativi

Windows

Linux

"Android"

Software, Framework e Strumenti

JavaFX

SDL2

Unity

Flutter

GitHub

Gradle

Microsoft 365

Microsoft Azure

Docker

OpenGL

Lingue

Italiano

Inglese

Francese

## CERTIFICATI

- IELTS Academic 7.0  
(ID: 22IT002691RIGM010A)
- Unity Essentials
- DataCamp Python Fundamentals

## EDUCAZIONE

- 📅 2021-09 - presente  
📍 Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, Italia  
**Ingegneria Informatica Magistrale**
- 📅 2017-09 - 2021-03  
📍 Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, Italia  
**Ingegneria Informatica Triennale**

## ESPERIENZA LAVORATIVA

- 📅 2016 - 2020  
📍 Michele Righi, Rep. di San Marino  
**Addetto alle vendite e cassiere**  
Ho lavorato nell'armeria leggera di mio padre (una piccola attività commerciale). Il lavoro era a chiamata, in estate.
- 📅 2016 - presente  
📍 Michele Righi, Rep. di San Marino  
**Scrutatore e ausiliario di seggio**

## PROGETTI IN EVIDENZA

- 📅 2022-10 - presente  
📄 Gestione dell'Innovazione e dei Progetti M  
**Pack-a-Punch: Moddy**  
*Moddy è una scatola modulare nata per soddisfare le esigenze nella distribuzione di aiuti umanitari. I moduli possono essere separati per creare oggetti di varia utilità.*
- 📅 2022-08 - 2023-04  
📄 Ingegneria dei Sistemi Software M  
**Team BCR: WasteService**  
*WasteService è un sistema distribuito ed eterogeneo per un servizio di smaltimento di rifiuti differenziati. Abbiamo lavorato in un team di 3 persone, seguendo metodologia Agile Scrum.*

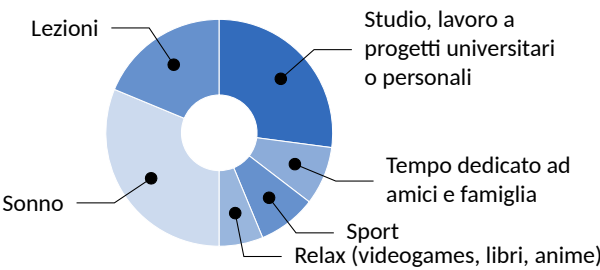
## RISULTATI E RICONOSCIMENTI

- 🏆 Il nostro progetto *Moddy* ha vinto (classificato 1° su 14) la challenge del corso di **Gestione dell'Innovazione e dei Progetti M**
- 🏆 Il nostro progetto *Moddy* è stato selezionato (classificato 19° su 97 idee emergenti) per la **Call for Startup 2023**
- 🏆 La nostra squadra ha vinto il **torneo di pallavolo Alma Mater Fest 2022**

## COMPETENZE GENERALI

- Problem solving
- Creatività
- Attenzione ai dettagli
- Lavoro di squadra
- Agile scrum
- Design pattern
- Design principle
- DevOps

## UNA MIA GIORNATA TIPO

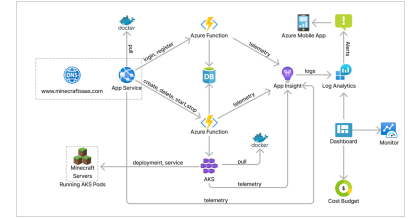


## Minecraft SaaS

📅 2023-05 - 2023-07  
 📖 Scalable and Reliable  
 Services M  
 🌐 Repository GitHub

*Minecraft Software as a Service (SaaS)* è un servizio di hosting di server Minecraft in cloud, creato utilizzando principalmente **Microsoft Azure** e **Kubernetes**.

Scalabilità Affidabilità DevSecOps Microservizi  
 Microsoft Azure Kubernetes C# ASP.NET Next.js



## Punchline!

📅 2023-04 - 2023-05  
 🌐 Repository GitHub  
 🎮 LudumDare 53 entry

*Punchline!* è un videogioco in cui un comico amatoriale cerca di raccontare le proprie barzellette mentre ha a che fare con un pubblico particolarmente difficile. Lo abbiamo realizzato per la game jam **LudumDare53**, in **72 ore**. Abbiamo interpretato il tema della jam "delivery" come "delivery di una punchline", e abbiamo utilizzato solo **asset creati da noi**.

Game jam Blender Unity C#



## Pack-a-Punch: Moddy

📅 2022-10 - presente  
 📖 Gestione dell'Innovazione e dei Progetti M  
 🌐 Repository GitHub  
 🌐 LinkTree

*Moddy* è una scatola modulare nata per soddisfare le esigenze nella distribuzione di aiuti umanitari. I moduli possono essere separati per creare oggetti di varia utilità, rendendo la scatola **riutilizzabile**. Il progetto include un prototipo di applicazione per creare scatole personalizzate e tracciarne l'inventario.

Innovazione Startup Business plan Unity C#

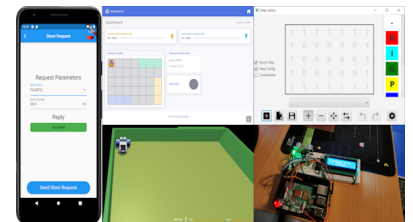


## Team BCR: WasteService

📅 2022-08 - 2023-04  
 📖 Ingegneria dei Sistemi Software M  
 🌐 Repository GitHub  
 🎥 Demo Video

*WasteService* è un sistema distribuito ed eterogeneo per un servizio di smaltimento di rifiuti differenziati.

Agile SCRUM Domain Specific Languages Raspberry Pi4  
 Design pattern Design principle Java Spring Boot  
 JavaFX Kotlin Flutter Python C



## Poké-Pi-Dex

📅 2021-07 - 2021-12  
 📖 Sistemi Digitali M  
 🌐 Repository GitHub  
 🎥 Video di Presentazione

*Poké-Pi-Dex* è un dispositivo che riproduce un Pokédex: è capace di classificare i Pokémon della prima generazione, tramite un'immagine. Esegue su un **Raspberry Pi4** con una **picamera** ed altri componenti collegati. Abbiamo anche realizzato un case in cartoncino.

Deep learning Computer vision CNN Raspberry Pi4  
 Python Keras OpenCV Tensorflow Tkinter



## Gionnino9000: Tavoleta

📅 2022-04 - 2022-05  
 📖 Fondamenti di Intelligenza Artificiale M  
 🌐 Repository GitHub

*Tavoleta* è un player di IA capace di giocare al gioco da tavolo *Tablut* con le regole di Ashton. Lo abbiamo implementato per la AI Tablut Challenge 2022.

Intelligenza Artificiale MinMax Iterative deepening  
 Alpha-Beta pruning Java



## Tablut GUI Client

📅 2022-12 - 2022-12

🔗 Repository GitHub

*Tablut GUI Client* è un'applicazione **JavaFX** che permette di giocare al gioco da tavolo Tablut tramite un'interfaccia grafica. Ho realizzato il progetto come estensione al programma fornito dal professore, in quanto quest'ultimo aveva solo l'interfaccia da riga di comando.

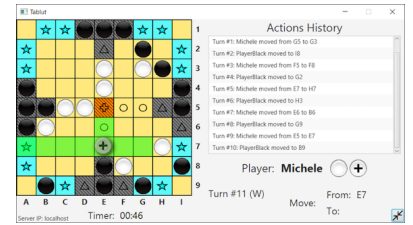
Java

JavaFX

Multigiocatore

TCP

Client-server



## ROQuiz

📅 2021-07 - present

📖 Ricerca Operativa M

🔗 Repository GitHub

*ROQuiz* è un'applicazione grafica di quiz di **Ricerca Operativa M**. L'ho realizzata per aiutare me ed i miei colleghi a ripassare la teoria del corso, in preparazione all'esame.

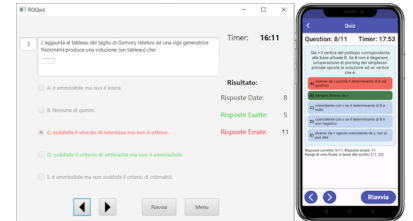
Java

JavaFX

Flutter

Dart

750+ downloads



## JFX Multiplayer Lobby System

📅 2021-08 - 2022-09

🔗 Repository GitHub

*JavaFX Multiplayer Lobby System* è un'applicazione grafica che ho realizzato con **JavaFX** come supporto all'implementazione della modalità multigiocatore in Cluedo.

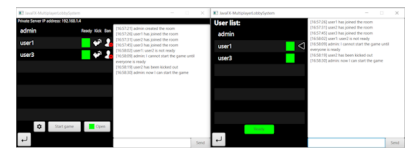
Java

JavaFX

Multigiocatore

TCP

Multithreading



## SDL2 Controller Tester

📅 2021-06 - 2021-06

🔗 Repository GitHub

📺 Video Dimostrativo

*SDL2 Controller Tester* è una piccola applicazione con CLI che ho realizzato per testare il mio controller PlayStation3. È in grado di testare qualsiasi controller che il sistema è in grado di riconoscere, e mostrare a schermo i vari input (inclusi segnali di connessione e disconnessione) e vibrazione haptic.

C

SDL2



## Tesi Triennale su Unity DOTS

📅 2020-11 - 2021-03

📖 Tecnologie Web T

🔗 Repository GitHub

Progetto che ho realizzato per la mia tesi triennale, riguardo all'architettura **Unity Data-Oriented Technology Stack (DOTS)**. L'obiettivo era analizzare il nuovo layout orientato ai dati, fornito dal modello ECS, e creare un prototipo di videogioco multigiocatore, basato su DOTS.

Unity DOTS

C#

Data-oriented

modello ECS

Netcode



## Cluedo

📅 2020-04 - 2020-06

📖 Ingegneria del Software T

🔗 Repository GitHub

*Cluedo* è un prototipo di un'applicazione grafica per giocare al gioco da tavolo Cluedo. Dato il tempo a disposizione limitato, non abbiamo terminato la parte di gameplay, che è rimasta una semplice demo delle funzionalità di gioco.

Java

JavaFX

MVC pattern

Modello a cascata

UML

