

Джусупов Мурат Кайсарович

Резюме iOS-программиста (Swift, C++, ObjectiveC)

Ищу работу на 20 часов в неделю, 750 руб/час

Образование	<p>Высшее, Новосибирский государственный педагогический университет, учитель физики и математики.</p> <p>Публикация в журнале Радио 1990 №10, стр. 74 «Преобразователь спектра для электронных музыкальных инструментов» (дипломная работа была признана лучшей на факультете), разработка программы на Basic для вычисления гармоник звукового сигнала с помощью рядов Фурье. Была также публикация в журнале Радио 1994 №6.</p>
Навыки	<p>Языки программирования с которыми работал: Swift, Objective C, C/C++</p> <p>Языки программирования на ознакомительном любительском уровне: HTML, PHP, C#, Assembler для DOS, ActionScript (Flash), JavaScript, Java, Kotlin</p> <p>Английский язык: устное общение на уровне Intermediate, свободное чтение документации и написание комментариев в коде.</p>
Контакты	<p>Мобильный телефон: 8-983-510-20-68 (он же 8-383-310-20-68)</p> <p>Email: murat.dzhusupov@gmail.com</p> <p>Skype: murat.dzhusupov</p> <p>Telegram и WhatsApp: 8-983-510-20-68</p>

Сведения о работе

Март 2018 -
настоящее
время

«Axmor Software», <http://axmor.com>, инженер-программист
Заказная разработка небольших клиент-серверных мобильных приложений, всё время участвую в командной разработке мобильного приложения [Уральские авиалинии](#)

Мне очень нравится здесь работать, я не планирую увольняться из Axmor, оставшись работать part time, 20 часов в неделю. Этот момент уже согласован с руководством, они знают, что я ищу работу на остальные 20 часов.

2 главные причины поиска работы:

- 1) Не всегда удаётся полная загрузка на 40 часов в неделю
- 2) Хочется получить новый опыт, научиться новым приёмам мастерства у новых коллег в новых проектах

Что меня так сильно удерживает в компании Axmor? Тёплые отношения в команде, комфортная рабочая обстановка. Руководитель/ПМ/TeamLead/Коллеги - здесь все друг друга морально поддерживают и воодушевляют, даже если надо напрячься и отработать в выходные перед релизом. Что значит "воодушевляют"? Это означает, что после такой моральной поддержки душа поёт и работа в радость. Для меня это важнее, чем даже зарплата. Ведь мы проводим на работе активную часть жизни.

Июнь 2017 -
Март 2018

ООО «АРКА Текнолоджиз», <http://argatech.com>, инженер-программист

Разработка мобильного терминала для рынка ценных бумаг (по заказу крупнейшего российского банка) и собственный аналогичный продукт компании [iQUIK-X](#)

сентябрь 2015
- май 2017

ООО «Диспрайс», <http://klichat.ru>, iOS-разработчик

Разработка мессенджера KliChat для iOS устройств.

Изучил базовые основы языка Swift, получил опыт работы с CoreData, XMPP-протоколом, использованием XMPPFramework. Получил специфические знания и опыт, как обеспечивать надёжную доставку сообщения из клиентского приложения на сторону сервера в случае нестабильного интернет-соединения.

март 2013 -
июнь 2015

Clearscale, <http://www.clearscale.net>, iOS-разработчик

Участие в разработке iOS-приложений для заказчиков компании Clearscale (не имею право разглашать названия проектов).

Опыт работы с приложениями, получающими весь контент от сервера. Программирование с использованием сторонних библиотек, упрощающим взаимодействие с сервером. Получил некоторый опыт работы с Facebook SDK для iOS. Опыт написания скриптов для автоматического тестирования (Xcode Automation Instrument).

сентябрь 2009
– март 2013

ООО «Дата Ист», iOS-программист

Разработка приложения для iPhone/iPad (отображение географических карт).

Опыт работы с ГИС-системами. Значительно улучшены навыки разработки приложений для iPhone (Xcode, iOS SDK, Cocoa, Quartz2D). Опыт портирования кода (написанного для Windows) на iPhone OS. Улучшено знание языков C++ и Objective C. Научился работать с многозадачностью (в частности получил опыт работы с pthread-функциями). Навыки интеграции коллективного кода в личный проект. Опыт работы с ArcGIS API для iOS.

В «Дата Ист» были разработаны и опубликованы в App Store коллективные проекты:

<http://itunes.apple.com/us/app/carrymap-observer/id432496097>

<http://itunes.apple.com/us/app/kadastrru/id518231350>

<http://itunes.apple.com/ru/app/mobil-nyj-novosibirsk/id497323379>

2008 – 2009

ООО «Вирартек», программист

Разработка игр для обучения музыке.

Разработаны 2 игры (для Windows и iPhone, при получении разрешения руководства ООО «Вирартек» могу продемонстрировать видеоматериалы, либо непосредственно показать выполненные проекты без права передачи исходных кодов).

Освоены среды разработки Borland C++ Builder и XCode, технологии OpenAL, Open GL, MIDI и ASIO (низкоуровневая работа со звуковыми данными), ACM и Windows Media Format SDK (распаковка mp3 файлов в звуковые rcm-данные). Изучены базовые возможности языка Objective C и библиотеки Cocoa для разработки iPhone приложений. Получил опыт планирования работы и проведения переговоров с заказчиками. Реализовал код преобразования изображения (низкоуровневая работа с RGBA-байтами). Реализован код обработки событий джойстика. Получен опыт изучения и модификации чужого кода без комментариев и при полном отсутствии какой-либо документации. Разработал 2D алгоритм разлета случайно вращающихся квадратных осколков в разные стороны со случайной скоростью с учётом ускорения свободного падения.

<http://www.pgmusic.com/support.iphone.pitchinvasion.htm>

<https://itunes.apple.com/ru/app/pitch-invasion/id520181840>

лето 2007

ООО «Графические Программные Системы», программист

Разработка звукового движка для программы «Мир Кибер» (3D карта Новосибирска).

Научился работать с библиотекой OGG-Vorbis (распаковка ogg-файлов в звуковые rcm-данные), DirectX (а именно DirectSound) и OpenAL для 3D позиционирования звука.

Исходные файлы

Демонстрационный проект 2020 г. (Swift): https://github.com/muratmusic/currency_quotes. Приложение должно отображать котировки нескольких валют на единственном экране. **ВНИМАНИЕ:** Проект в стадии разработки на начало ноября 2020 г.

Тестовое задание в 2016 г. (Objective C): <https://github.com/muratmusic/dromtest> (приложение для iOS, в котором демонстрируются возможности анимационных приёмов при использовании UICollectionView).

Тестовое задание 2015 г. (Objective C): https://github.com/muratmusic/image_processor (приложение для iOS, в котором можно выполнять некоторые простейшие преобразования графических файлов)

Тестовое задание 2012 г. (C++/Objective C): https://github.com/muratmusic/demo_src (это простейшая игра для iOS, в которой игрок должен успевать нажимать на большее число падающих кругов)

Самообразование

Изучаю периодически книги Роберта Мартина «Чистый код», «Чистая архитектура» и «Быстрая разработка программ». Хотел бы изучить книгу «Паттерны проектирования» (не классическую книгу банды четырёх, а новую книгу Фрименов).

Планирую когда-нибудь найти время изучить Computer Science, в том числе и по классическим алгоритмам (сортировка/поиск) и структурам данных.

Периодически изучал учебники В. Усова по языку Swift.

Изучил в своё время несколько книг по языку C++ (Г. Шилдта, Р. Лафоре, С. Стьюарта), по Ассемблеру для MS-DOS (П. Абель).

Архитектурные паттерны, которыми чаще всего пользуюсь:

Из современных паттернов пробую применять в работе некий симбиоз из паттернов MVP, MVVM, к которым по мере необходимости добавляю Роутеры/Координаторы/Навигаторы. Паттерном VIPER я пока не проникся, потому что считаю его избыточно громоздким для тех проектов, с которыми до сих пор работал. По мере возможности стараюсь разделять слои кода приложения по задачам: например слой работы с базой данных отделять от транспортного слоя, но доступ к данным предоставлять через общий интерфейс API (независимо от способа полученным данных: например от базы данных или в результате загрузки от сервера). Каждый программный модуль в идеале должен быть похож на изолированный чёрный ящик с конечным числом возможных состояний - такой подход гарантирует максимально возможную надёжность ПО.

Личные качества

Честность, способность решать задачи нестандартными подходами, способность и желание подчиняться интересам коллектива и руководства. Большое значение для меня имеет дружеская атмосфера в коллективе. Я переживаю конфликты на рабочем месте, поэтому часто готов идти на компромиссы.

Дополнительные сведения

Разрабатывал до 2010 года средствами Visual C++ и продавал собственное приложение «Музыкальный экзаменатор для Windows (в качестве хобби-проектов, а также попутно изучал программирование).

Умею достаточно легко портировать приложение, используя исходники для других платформ, даже если приходится читать исходники на незнакомом языке программирования.

Дополнительные навыки

- 1) Несколько лет работал музыкантом
- 2) Регулярно прохожу обучение контраварийному вождению в классе по теории и на рулевых тренажёрах, а также регулярно повторяю летние и зимние курсы на полигоне, под руководством мастера спорта по авторалли Павла Григорьева в АВВМ "Автодрайвер54" (<https://www.autodriver54.com/>)