

MURILO C. DA COSTA

skype: murilocadanus ◊ murilocadanus@gmail.com

Nilo Peçanha, 3803 ◊ Curitiba, PR - 82120-440 - Brésil

FORMATION

PUC-PR, Curitiba - PR - Brésil

Mai 2013

Spécialisation en Informatique - Programmeur de Jeux Vidéo

Université Positivo, Curitiba - PR - Brésil

Déc. 2007

Baccalauréat en Informatique

CONNAISSANCES LINGUISTIQUES

Portugais Langue Maternelle

Anglais Avancé

Français Avancé

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

EBTS

Févr. 2013 - Present

Architecte et programmeur

Curitiba, PR

- Projet STAP – C'est un simulateur de tir virtuel pour les armes portables. J'ai développé le module qui contrôle la piste de tir utilisant **C#** avec **VisualStudio**, J'ai utilisé l'**Unity3D** pour rendre les scènes du stand de tir et **NGUI** plugin pour l'UI, **Crystal Reports** pour développer les rapports sur les sessions de tir et **MySQL** comme sauvegarde. J'ai utilisé le **Mercurial** pour la gestion de versions du source code.

Winterlabs Technologies

Déc. 2010 - Janv. 2013

Architecte et programmeur

Curitiba, PR

- Projet SALVA CARGAS (<http://salvacargas.herokuapp.com>) - Le Salva Cargas est un jeu éducatif avec l'objectif de développer le raisonnement mathématique. Le joueur doit utiliser ses cartes pour détruire l'adversaire. Je l'ai développé en **C#** avec **MonoDevelop**, **Unity3D** et **NGUI** plugin. J'ai utilisé le **Git** pour la gestion du code source. Le jeu a été compilé pour fonctionner avec la technologie Flash.
- Projet ETERNAL LEGENDS (<http://youtu.be/LW1yF8D-CKU>) - Le Eternal Legends est un jeu vidéo de carte en 3D pour le Mac OS X et le Windows. Le joueur doit utiliser ses cartes pour détruire l'adversaire. Je l'ai développé en **C++** avec **Xcode** et **VisualStudio**, l'architecture utilise **SDL** pour contrôler les actions d'entrée et le son. Pour le rendu j'ai utilisé **OpenGL**. Les agents de IA ont été développés et exposés comme scripts **Lua** pour faciliter la modularisation. J'ai utilisé **Git** pour la gestion du code source.
- Projet MR FALL (<http://itunes.apple.com/br/app/mrfall/id420213660>) – Mr Fall est un jeu de plateforme en 2D pour **iOS**. Le jeu a 12 niveaux répartis dans trois différents paysages: montagne, forêt et cave. L'objectif est de recueillir tous les diamants dans le niveau et trouver la sortie. Je l'ai développé en **C#** avec **MonoDevelop**, **Unity3D**, j'ai utilisé comme moteur physique le **PhysX**, j'ai intégré avec Mobclix, AdMob et Millenial Media network et **Git** pour contrôler le code source.
- Projet SKY FIGHTERS (<http://itunes.apple.com/us/app/skyfighters-hd/id419328364>) - Sky Fighters est un jeu de carte et stratégie pour **iOS**. Les joueurs utilisent trois cartes qui représentent trois avions. L'objectif du jeu est de détruire la base adverse ou les avions. Je l'ai développé en **Obj-C** avec **Xcode**, framework **cocos2d**, design patterns, Model Node Controller, Singleton, AbstractFactory en architecture, intégré avec PlayHeaven et Game Center d'Apple avec les réalisations et le score leaderboard classé. J'ai utilisé **Git** pour la gestion de code source.
- Projet RESTA1 (<http://itunes.apple.com/br/app/resta1/id322697159>) – Jeu de plateau classique pour **iOS** dans lequel le joueur doit éliminer le nombre maximum de pièces du plateau. Je l'ai développé en **Obj-C** avec **Xcode**, **cocos2d** et intégrée avec AdMob. J'ai utilisé **Git** pour la gestion du code source.

GVT Telecom

Août 2008 - Déc. 2010

Analyste et programmeur

Curitiba, PR

- Projet "Nova Arquitetura OSS" – Modification de nouveaux équipements pour augmenter la vitesse du produit ADSL. J'ai développé une nouvelle interface de communication avec le nouvel équipement ADSL, j'ai utilisé **JEE 1.5** avec **Oracle 10g** et le serveur **BEA Weblogic application server**, **BEA Aqualogic Service Bus**, **EJB3**, **JPA**, **JAX-WS 2.0**, **JAXB** et **Eclipse**.
- Projet PD "Modificação Portal Integra" – Modification pour fournir de nouvelles informations à la clientèle. J'ai développé l'interface utilisant des **portlets** avec **BPM** et l'architecture **SOA** utilisant **Savvion**, j'ai utilisé le serveur d'applications **BEA Weblogic Portal**, **BEA Aqualogic Service Bus**.
- Projet "PJ 759 – Nova Regulamentação de Call Centers". Projet pour répondre à la nouvelle réglementation des centres d'appel. J'ai spécifié le IT Solution avec **Enterprise Architec** et j'ai développé les **Stored Procedures** et **Triggers** en **PL/SQL**, **Oracle** comme **SGBDR** et **JSP**, **JSTL**, **Struts**, **EJB 2.1** sous **Oracle IAS** serveur d'application.
- Projet "PJ 679 - TT-Retail". Projet avec l'objectif de manoeuvre des stations de base existantes. J'ai utilisé **BEA WebLogic Workshop 8**, **BEA AquaLogic Service Bus**, **WebLogic Integration (WLI)**, **JMS**, **Oracle AQ**, **MDB** et **BEA Weblogic Application Server 8**.
- Projet PJ 771 - WiseTools. Web services qui exposent les données contenues de la base du TBS/OSS. J'ai utilisé **JEE 1.5** avec **Oracle 10g** et **BEA Weblogic serveur d'application**, **BEA AquaLogic Service Bus**, **EJB3**, **JPA**, **JAX-WS 2.0**, **JAXB**, **Eclipse**, **Mylyn**. J'ai utilisé une méthode de developpement agile (**SCRUM**) avec l'outil **JIRA** et **Green Hopper** (agile plugin pour burndown chart).
- Projet "PJ 702 – Serviços de Gerência". C'est un système SLA pour gérer les données et la qualité du transfert de voix des clients directs. J'ai utilisé les technologies **Servlet**, **JSP**, **JSTL**, **AJAX**, **EJB-doclet**, **EJB 2.1**, **Spring**, **JMS**, **MDB**, **Web Services**, **JasperReports**, **JFreeChart**, **ANT** et les design patterns, **Session Facade**, **DTO**, **Business Object**, **Service Locator**. J'ai utilisé le **BEA WebLogic Workshop 9.2** comme IDE, le **BEA Weblogic 9.2** comme serveur d'applications et **BEA AquaLogic Service Bus** comme **ESB**.
- Projet "Arquitetura Integração Contínua OSS" – Definition de l'architecture de développement d'intégration continue pour les projets de l'équipe OSS-GVT. J'ai utilisé les technologies: **SVN** pour contrôle de code source, **Maven** pour compiler le code source, le programme **NEXUS** pour contrôle d'artefacts, **BAMBOO** pour gérer et planifier les actions de code source, **JIRA** comme Issue Tracker, **JUnit** pour tester le code, **Selenium** pour faire des tests unitaires automatiques et les plugins **Checkstyle**, **PMD**, **STATSVN**, **Cobertura**, **FindBugs** pour faire des rapports sur la qualité du code.

HSBC Banque

Analyste et programmeur

Janv. 2006 - Mai. 2008

Curitiba, PR

- Projet "HOB-PWS" - Système développé pour les clients sans compte bancaire; modules Intranet et Internet. J'ai utilisé (Intranet): pattern **MVC (ITA Framework / MVC2)**, intégration avec **CICS IBM MQSeries** les technologies (Internet): **Servlets**, **XML** et **XSL**. **WSAD**, **WebSphere 5.1**.
- Projet "CDCI". Système de simulation de financement direct pour le client. J'ai fait la spécification de l'application utilisant le **IBM RSA**. J'ai développé dans le modèle **MVC** avec **Eclipse-RCP**, **SWT**, la sérialisation d'objets comme couche de sauvegarde.
- Projet "HOB-PG-TIT". Système de paiement de titres utilisés par les clients qui accèdent au site internet de la banque HSBC. Je l'ai développé avec **Servlets**, **XML** et **XSL**, Architecture **SOA** avec le **BPM** utilisant **RTP** (processeur de transactions à distance), l'intégration avec l'héritage (**CICS**), **IBM MQSeries**, **WSAD** (WebSphere Application Developer), **WebSphere 5.1**.
- Projet "GRH - Système de ressources humaines. Je l'ai développé avec le modèle **MVC (Framework ITA / MVC2)** avec **JDBC** et **Sybase**. **WSAD**; **WebSphere 5.1**

CERTIFICATIONS

Sun Microsystems, Inc., Curitiba - PR - Brésil

Mai 2005

SUN CERTIFIED PROGRAMMER FOR THE JAVA 2 PLATFORM 1.4

Sun Microsystems, Inc., Curitiba - PR - Brésil

Mai 2008

SUN CERTIFIED WEB COMPONENT DEVELOPER FOR THE JAVA 2 PLATFORM ENTERPRISE EDITION 1.5