

MURILO C. DA COSTA

skype: murilocadanus ◇ murilocadanus@gmail.com

Nilo Pecanha, 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

Global Game Jam, 7DRL Game Jam

Janv. 2013, Janv. 2014

Architecte et programmeur

Curitiba, PR

- Projet Seed Framework(<https://github.com/fungos/seed/commits?author=murilocadanus>) - C'est un moteur de développement de jeux video portable de source code ouvert. J'ai développé l'infrastructure multijoueur avec UDP Sockets, l'infrastructure de Shaders, l'infrastructure de pathfind A*. utilisant **C++** avec l'IDE **QTCreator** et le **Git** pour la gestion de versions du source code.
- Projet Reapers (<https://github.com/ggj/reapers/commits?author=murilocadanus>) - C'est un jeu de plateforme 2D. J'ai développé utilisant **C++** avec l'IDE **QTCreator**, le moteur **Seed** et le **libRocket** API pour l'UI. J'ai utilisé le **Git** pour la gestion de versions du source code.
- Projet Optimalus (<https://github.com/ggj/optimalus/commits?author=murilocadanus>) - C'est un jeu de style Rogue Like. J'ai utilisé **C++** avec l'IDE **QTCreator**, le moteur **Seed** et le **libRocket** API pour l'UI. J'ai utilisé le **Git** pour la gestion de versions du source code.
- Projet QuakeRL (<https://github.com/7drl/QuakeRL/commits?author=murilocadanus>) - J'ai développé le module de pathfind utilisant **C++** avec l'IDE **QTCreator**, le moteur **Seed** et le **libRocket** API pour l'UI. J'ai utilisé le **Git** pour la gestion de versions du source code.

Winterlabs Technologies

Déc. 2010 - Actuelle

Architecte et programmeur

Curitiba, PR

- Projet CORE RUNNER (<https://itunes.apple.com/us/app/core-runner/id821017105>) - Le Core Runner est un jeu 3D procédural, où le joueur doit courir et collecter cubes pour ponctuer. Je l'ai développé en **C#** avec **MonoDevelop**, **Unity3D** et **NGUI** plugin. J'ai intégré avec le Apple IAP pour vendre les items en jeu et Apple Game Centre pour le highscores. J'ai utilisé le **Git** pour la gestion du code source.
- 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.
- 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 un canon et deux bateaux pour récupérer des charges qui volent sur une île. 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**. 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**.

HSBC Banque

Janv. 2006 - Mai. 2008

Analyste et programmeur

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.

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