

MURILO C. DA COSTA

skype: murilocadanus ◊ murilocadanus@gmail.com

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

FORMAÇÃO

PUC-PR, Curitiba - PR - Brasil

Mai. 2013

Especialização em Ciência da Computação - Desenvolvimento de Jogos Digitais

Universidade Positivo, Curitiba - PR - Brasil

Dez. 2007

Bacharelado em Informática

IDIOMAS

Português Nativo

Inglês Avançado

Francês Avançado

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

EBTS

Fév. 2013 - Presente

Arquiteto e programador

Curitiba, PR

- Projeto STAP – Simulador de tiro virtual para armas portáteis. Atuei no desenvolvimento do estande de tiro virtual usando a linguagem **C#** com o **VisualStudio** e também com o **Unity3D** para renderizar as cenas, para a UI foi usado o plugin **NGUI**, **Crystal Reports** para desenvolver os relatórios referentes as sessões de tiro e **MySQL** como persistência. Usei também o SCV **Mercurial** para gerenciar as versões geradas e o código fonte.
- Projeto STAP 180° Video – Simulador de tiro virtual de 180° para armas portáteis que usa video. Implementei a reprodução de videos em 180°. Desenvolvi em **C++** com a API do **DirectShow** para criar um pipeline de reprodução de Audio e Video. Utilizei o **VisualStudio** e o **Mercurial** para gerenciar as versões geradas e o código fonte.

Winterlabs Technologies

Dez. 2010 - Jan. 2013

Arquiteto e programador

Curitiba, PR

- Projeto SALVA CARGAS (<http://salvacargas.herokuapp.com>) - O Salva Cargas é um jogo educacional com o objetivo de desenvolver o raciocínio matemático. Eu desenvolvi usando **C#** com o **MonoDevelop**, **Unity3D** e o plugin **NGUI**. Para a gestão do código fonte e versões usei o **Git**. O jogo foi compilado para funcionar através do Flash player ou Unity player, usando um web browser.
- Projeto ETERNAL LEGENDS (<http://youtu.be/LW1yF8D-CKU>) - O Eternal Legends é um jogo em 3D de cartas para Mac OS X e Windows. Desenvolvi usando **C++** com o **Xcode** e **VisualStudio**, na arquitetura usei o **SDL** para controle de entrada e saída e reprodução de som. Para renderização usei a API **OpenGL**. Os agentes de IA foram desenvolvidos e expostos como scripts **Lua** para facilitar a modularização. Utilizei o **Git** para gestão do código fonte e de versões.
- Projeto MR FALL (<http://itunes.apple.com/br/app/mrfall/id420213660>) – Mr Fall é um jogo de plataforma 2D para **iOS**. O jogo tem 12 níveis dividido em 3 diferentes mundos: montanha, floresta e caverna. Desenvolvi usando **C#** com o **MonoDevelop**, **Unity3D**, usei como motor de física o **PhysX**, foi integrado com as redes Mobclix, AdMob et Millennial Media network. Usei o **Git** para controle de versão.
- Projeto SKY FIGHTERS (<http://itunes.apple.com/us/app/skyfighters-hd/id419328364>) - Sky Fighters é um jogo de estratégia usando cartas para **iOS**. Os jogadores usam 3 cartas que representam 3 aviões e o objetivo é destruir o esquadrão do oponente. Desenvolvi em **Obj-C** com o **Xcode**, usando o framework **cocos2d**, os design patterns, Model Node Controller, Singleton, AbstractFactory. Realizei a integração com as redes PlayHeaven et Game Center da Apple com ranking de pontos e troféus de conquistas. Usei o **Git** para gestão de versão e código fonte.
- Projeto RESTA1 (<http://itunes.apple.com/br/app/resta1/id322697159>) – Jogo de tabuleiro para **iOS** sendo que o jogador deve eliminar o maior número de peças possíveis. Desenvolvi em **Obj-C** com o **Xcode**, **cocos2d** e integrei com a rede AdMob. usei o **Git** para gerenciar versões e o código fonte.

GVT Telecom

Analista e programador

Ago. 2008 - Dez. 2010

Curitiba, PR

- Projeto "Nova Arquitetura OSS" – Modificação de novos equipamentos para aumentar a velocidade do produto ADSL. Desenvolvi uma nova interface de comunicação com o equipamento ADSL, usei **JEE 1.5** com **Oracle 10g**, **BEA Weblogic application server**, **BEA Aqualogic Service Bus**, **EJB3**, **JPA**, **JAX-WS 2.0**, **JAXB** e **Eclipse**.
- Projeto PD "Modificação Portal Integra" – Modificação para fornecer novas informações aos clientes. Desenvolvi a interface usando **portlets**, usei **BPM** em uma arquitetura **SOA** utilizando **Savvion**, usei o application server **BEA Weblogic Portal** e também o **BEA Aqualogic Service Bus**.
- Projeto "PJ 759 – Nova Regulamentação de Call Centers". Projeto referente a nova regulamentação de call centers definido pela Anatel. Desenvolvi a especificação usando o **Enterprise Architect** e desenvolvi as **Stored Procedures** e **Triggers** em **PL/SQL**, usando **Oracle** como **SGBDR** e **JSP**, **JSTL**, **Struts**, **EJB 2.1** sobre o application server **Oracle IAS**.
- Projeto "PJ 679 - TT-Retail". Projeto com o objetivo de manobrar estações de equipamentos de comunicação existentes. Desenvolvi usando o **BEA WebLogic Workshop 8**, **BEA Aqualogic Service Bus**, **WebLogic Integration (WLI)**, **JMS**, **Oracle AQ**, **MDB** e **BEA Weblogic Application Server 8**.
- Projeto PJ 771 - WiseTools. Web services que expõem os dados de equipamentos de comunicação. Desenvolvi usando **JEE 1.5** com **Oracle 10g** e com o application server **BEA Weblogic Server**, **BEA AquaLogic Service Bus**, **EJB3**, **JPA**, **JAX-WS 2.0**, **JAXB**, **Eclipse**, **Mylyn**. Desenvolvi usando um método ágil (**SCRUM**) com a ferramenta **JIRA** e o plugin **Green Hopper** (plugin para burndown chart).
- Projeto "PJ 702 – Serviços de Gerência". Sistema SLA para gerenciar as informações de qualidade de transferência de dados e voz dos clientes. Desenvolvi usando as tecnologias **Servlet**, **JSP**, **JSTL**, **AJAX**, **EJB-doclet**, **EJB 2.1**, **Spring**, **JMS**, **MDB**, **Web Services**, **JasperReports**, **JFreeChart**, **ANT** e os design patterns, **Session Facade**, **DTO**, **Business Object**, **Service Locator**. Usei o **BEA WebLogic Workshop 9.2** como IDE, o **BEA Weblogic 9.2** como application server e o **BEA AquaLogic Service Bus** como **ESB**.
- Projeto "Arquitetura Integração Contínua OSS" – Definição da arquitetura e desenvolvimento de integração contínua para os projetos da equipe OSS-GVT. Utilizei as tecnologias: **SVN** para controle do código fonte, **Maven** para compilação do código, o plugin **NEXUS** para controle de artefatos, **BAMBOO** para gerenciar e agendar as ações a serem realizadas com os códigos fonte, **JIRA** como Issue Tracker, **JUnit** para testes do código, **Selenium** para fazer testes unitários automáticos e os plugins **Checkstyle**, **PMD**, **STATSVN**, **Cobertura**, **FindBugs** para fazer os relatórios sobre a qualidade do código fonte.

HSBC

Analista e programador

Jan. 2006 - Mai. 2008

Curitiba, PR

- Projeto HOB-PWS - Sistema desenvolvido para os clientes sem conta bancária; módulos Intranet e Internet. Eu usei no sistema Intranet o design pattern **MVC** usando os frameworks **ITA / MVC2**, integrei com o legado **CICS** usando filas **IBM MQSeries**. No sistema Internet usei **Servlets**, **XML** e **XSL**, IDE **WSAD**. O deploy foi realizado no application server **WebSphere 5.1**.
- Projeto CDCI. Sistema de simulação de financiamento. Desenvolvi a especificação da aplicação usando o **IBM RSA**. Desenvolvi usando o design pattern **MVC** com o **Eclipse-RCP**, **SWT** e a persistência foi feita através de serialização de objetos.
- Projeto HOB-PG-TIT. Sistema de pagamento de títulos, usado por clientes do internet banking do HSBC. Desenvolvi usando **Servlets**, **XML** e **XSL**, a arquitetura é **SOA** com **BPM** utilizando **RTP**, a integração com o legado usa (**CICS**), e **IBM MQSeries**, usei a IDE **WSAD**, e foi feito o deploy no application server **WebSphere 5.1**.
- Projeto GRH - Sistema de Recursos Humanos. Desenvolvi com o padrão **MVC** usando os frameworks **ITA / MVC2** usando **JDBC** e **Sybase**. Usei a IDE **WSAD** e o deploy foi feito no application server **WebSphere 5.1**.

CERTIFICAÇÕES

Sun Microsystems, Inc., Curitiba - PR - Brasil

Mai 2005

SUN CERTIFIED PROGRAMMER FOR THE JAVA 2 PLATFORM 1.4

Sun Microsystems, Inc., Curitiba - PR - Brasil

Mai 2008

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