



Nuno Barros

✉ nunobarros@hotmail.com

🔗 <https://ngmatos.github.io>

PERFIL

A paixão pela tecnologia fez com que cedo demonstrasse interesse pela área. Quando decidi que era a área das tecnologias que queria seguir percebi, imediatamente, que tinha feito a escolha certa. Determino objetivos, comprometo-me a cumpri-los de forma positiva, responsável e proactiva. Gosto de trabalhar em equipa com uma postura dinâmica e motivada.

FORMAÇÃO

Licenciatura em Sistemas de Informação e Software

- Instituto Universitário da Maia, Maia, Portugal
- Média final de 14.43 valores

Formação certificada – Network Routing Specialist I – Alcatel Lucent/Nokia

TRABALHOS REALIZADOS

iPorto

Âmbito: Projeto de Software

O iPorto é um guia turístico para Android focado na dinamização da cidade do Porto. Permite guiar o utilizador de forma eficiente para que este possa visitar os pontos mais importantes da cidade, ficando também a conhecer a fantástica história portuense.

Foi desenvolvido baseado nos documentos produzidos em Engenharia de Software, contém uma arquitetura com vários layers, para que nos seja possível desenvolver para qualquer plataforma. Neste momento utiliza uma REST API, em NodeJS + Express, para fazer a comunicação entre a aplicação e a base de dados (MySQL), e um backend em ASP.NET para os administradores poderem fazer a gestão dos dados.

A aplicação continua em desenvolvimento e irá também estar presente em iOS.

Gestão de Stocks

Âmbito: Linguagens de Programação I

Desenvolvimento de um software de gestão de stocks. Utilização de WPF para a produção do mesmo para utilização em Windows. Arquitectura MVVM. Base de dados SQL com a implementação de Entity Framework e consequente ADO.NET e Linq.

Tradutor Português para Portuense (Dialeto falado no Porto)

Âmbito: Programação I

Desenvolvimento de um software de tradução de palavras portuguesas para palavras com terminologias baseadas no dialeto portuense. Utilização de estrutura de dados "Dictionary" e um ficheiro de texto que continha a terminologia das palavras que iriam sofrer alteração.

Jogo para crianças com NEE (Necessidade de Ensino Especial)

Âmbito: Linguagens de Programação II

Desenvolvimento de um jogo para Android com o motor *Unity* como prova de conceito para o acompanhamento de crianças com NEE por parte do seu tutor à distância. Várias métricas foram utilizadas para traçar a evolução da criança.

Desenvolvimento de um website para fazer a gestão de contas e autorizações, considerando ainda uma API REST para fazer a comunicação entre aplicações.

Problema do Barbeiro Adormecido (Threads)

Âmbito: Programação II

Desenvolvimento de uma aplicação de consola sobre o muito conhecido problema do Barbeiro Adormecido, que é introdutório aos Threads. Permite-nos tirar partido dos vários *cores* que um CPU possa disponibilizar de forma a tornar a execução mais eficiente. Criação do algoritmo.

ACRacing Troubleshooter

Âmbito: Computação Móvel

Desenvolvimento de um sistema pericial para Android. Serve de apoio para um jogo online (Assetto Corsa) e permite através da escolha de uma certa anomalia providenciar uma lista de possíveis resoluções. Contém uma base de dados SQLite no próprio smartphone para pequenas operações. Para operações maiores utiliza uma API REST com uma base de dados MySQL.

Configuração de Routers I e II

Âmbito: Comunicação de Dados e Redes I e II

Configuração de 8 Routers em simultâneo:

- Configuração de sistema (Imagem SO, configurações básicas)
- Configuração de hardware (MDAs, IOMs)
- Configuração de Routing e Addressing.
- Configuração de Routing dinâmico (Rotas estáticas, Rotas por defeito, Lógica Routing e Filtros IP).
- Configuração de OSPF
- Configuração de Routing BGP
- Configuração de Serviços (VPLS)

Falling Down

Âmbito: Programação Multimédia

Desenvolvimento de um jogo para Android em Actionscript 3.0 utilizando Flash Pro CC. A biblioteca utilizada para as colisões presentes no jogo foi a *Collision Detection Kit* para AS3 sob licença do MIT.

COMPETÊNCIAS

Línguas Português (materna); Inglês (C2)

- Soft Skills**
- Boa capacidade de comunicação adquirida através de apresentações e defesas de projetos realizados na universidade no âmbito dos trabalhos acima expostos.
 - Boa capacidade de comunicação em Inglês adquirida através da participação em várias comunidades online, e ainda frequência de um curso de Inglês de acesso ao *IELTS*.
 - Capacidade de Liderança
 - Espírito de trabalho em equipa
 - Sentido de responsabilidade

- Técnicas**
- Domínio da Programação Orientada a Objetos
 - Algoritmos
 - Programação Procedimental, Funcional e de Componentes
 - Princípios SOLID
 - MVC, MVVM
 - *Design Patterns (GOF)*
 - Visual Studio; Android Studio; XCode; Eclipse; Sublime Text

- Linguagens de Programação**
- Avançado: C#, Java, HTML (*Markup Language*), MySQL/SQL
 - Sólido: Javascript
 - Básico: PHP, Python, Pascal, Swift
 - Capacidade de rápida aprendizagem de uma nova linguagem de programação

- Hobbies**
- Atividades com amigos
 - Cinema, música
 - Jogador e capitão de Futsal até 2013 (Federação Portuguesa de Futebol)
 - Videojogos

INFORMAÇÃO ADICIONAL

Participação ativa no festival de videojogos e conferências *IsmailLegends* como IT Staff.

<http://www.ismai.pt/pt/ensino/oferta-formativa/licenciaturas/sistemas-de-informacao-e-software>
