

ПОТЫЛИЦИН НИКИТА

BACKEND РАЗРАБОТЧИК

8(906)463-88-78 | nspotylistsin@edu.hse.ru | github.com/nikitaptl | leetcode.com/nikita_ptl | [@nikita_ptl](https://t.me/nikita_ptl)

ОБРАЗОВАНИЕ

НИУ ВШЭ

3 курс, Программная инженерия, Факультет Компьютерных Наук

Москва, Россия

Сентябрь 2022 – Июнь 2026

ПРОЕКТЫ

API для системы тендеров и предложений к ним

Стек: Go, PostgreSQL, REST API, Docker

Сентябрь 2024

- Разработал полноценное веб-приложение с аутентификацией, позволяющее компаниям публиковать тендеры и получать предложения от контрагентов, а также оставлять отзывы на них. Реализована логика обработки заявок, версионирования предложений и управления статусами.
- Развернул приложение и PostgreSQL базу данных в отдельных контейнерах с помощью Docker Compose

Система ассоциации файлов в операционной системе

Стек: C++, Qt, Linux

Июнь 2024

- Разработал фреймворк на базе Qt, позволяющий разработчикам и пользователям на уровне операционной системы назначать приложения для открытия определённых форматов файлов.
- Реализовал систему, которая регистрирует приложение в реестре служб и задаёт поддерживаемые им форматы файлов, обеспечивая возможность удалённого открытия приложения и передачи файлов для обработки.

Курсовая работа: оценка экономического потенциала от установки PV с помощью ML

Стек: Python, Sklearn

Апрель 2024

- Разработано GUI-приложение, оценивающее экономическую и инвестиционную привлекательность установки солнечной батареи в любой точке РФ
- Создана модель на основе метода случайного леса

API веб-приложение для ресторана

Стек: Java, PostgreSQL, Spring, Liquibase, Docker, JPA, REST API

Февраль 2024

- Спроектировал архитектуру базы данных и внедрил её с использованием Liquibase
- Создал Docker-контейнер для развёртывания и работы базы данных.
- Реализовал необходимые API эндпоинты для функциональности приложения и протестировал их через Postman.

Приложение, применяющее IPC инструменты для взаимодействия процессов

Стек: C/C++, Linux, WSL, POSIX, System V

Май 2024

- Создал несколько вариантов программ, как с помощью семафоров, разделяемой памяти и каналов синхронизировать работу программистов (процессов) друг с другом и сервером
- Спроектировал и реализовал сложную схему взаимодействия

Игра с инвентарём в Unity

Стек: C#, Unity

Март 2024

- Разработана система инвентаря, готовая к интеграции с другими проектами
- Создан открытый мир и главный персонаж со всеми анимациями

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Языки программирования: C/C++, Go, Python, C#, Java, SQL(Postgres)

Инструменты разработки: Git, POSIX, System V, Ubuntu, Linux, Google Colab, CLion, GoLand, PyCharm, IntelliJ, Rider, TeX

Библиотеки: STL, NumPy, Sympy, Pandas, Matplotlib, Scipy, Scikit-learn

Владение иностранными языками: английский (B2)