

Daniel Sýkora

Hledám práci jako:

backend, frontend, fullstack junior developer

Kontakty:

email: daniel_sykora@icloud.com
tel: [603 328 223](tel:603328223)

Souhrn:

Před několika lety jsem opustil vysokou školu a vydal se na jinou kariérní cestu. Asi pět let jsem pracoval jako kurýr, ale i když mě řízení baví, nakonec jsem zjistil, že to není to, co chci dělat celý život. Po dlouhém přemýšlení jsem se rozhodl, že se chci opět věnovat programování. Začal jsem si obnovovat své znalosti a chtěl bych získat v tomto oboru více zkušeností. Chtěl bych se vydat do reálného světa a zjistit, jak vypadá práce programátora v praxi.







Soft skills:

odolný vůči stresu: jako kurýr jsem pracoval pod tlakem a mnohdy řešil více věcí najednou

úhel pohledu: často dokážu vidět věci z různých pohledů a na základě toho poskytovat zpětnou vazbu

důslednost: při řešení problémů mě zajímá hlavně jak problém vznikl ne jenom jak ho vyřešit

Technologie:

python  javascript 
HTML  CSS 
FastAPI  Svelte 

Vzdělání:

Střední průmyslová	obor technické lyceum
VSB-TU Ostrava	nedokončené

Bývalé práce:

Rohlík	kurýr	nyní
GLS	kurýr	4 roky
Tint	montér	1 rok

Jazyky:

Angličtina: intermediate

Projekty:

This.web: Web, postavený na SvelteKit 2, používá Node.js a je hostován na VPS serveru s Ubuntu. Stylování zajišťuje Tailwind CSS a DaisyUI. Má responzivní UI, s navigační lištou přeměněnou na sidebar na menších zařízeních. Obsahuje sekce jako životopis, přehled technologií, a administrativní sekci s mockupem přihlašování. V navigační liště je vyhledávací panel. Web demonstruje můj pokrok v oblasti web developmentu.

This.server: Tato utilita je určena pro správu serverů na VPS. Poskytuje skripty pro aktualizaci a správu webových aplikací.

Cvičení na LeetCode: Zde si procvičuji své schopnosti řešením různých algoritmických úloh a vylepšuji tak své dovednosti v oblasti programování a logického myšlení.

Tetris: Základní hra tetris s ovládáním pomocí šipek a počítáním score, použil jsem knihovnu Pygame, která je optimalizovaná pro hry v Pythonu.

Hexagons: Základ pro hexagonální mapu, objektově orientovaný, taky pomocí Pygame.