

## **ROSSINI ROBERTO**

**Desenvolvedor Backend | Em busca de Estágio**

**Recife, PE | (81) 98992-2827 | rossiniroberto52@gmail.com**

**[linkedin.com/in/rossini-roberto](https://linkedin.com/in/rossini-roberto) | [github.com/rossiniroberto52](https://github.com/rossiniroberto52)**

## **HABILIDADES TÉCNICAS**

- **Linguagens:** Java (Foco Principal), C#, C/C++, Python, SQL.
- **Backend & Frameworks:** Spring Boot, Spring Security, ASP.NET Core MVC, API RESTful.
- **Dados & Infraestrutura:** PostgreSQL, MySQL, Docker, Git/GitHub, n8n, Pandas.
- **Conceitos:** Estrutura de Dados, POO, Gerenciamento de Memória, Metodologias Ágeis, Troubleshooting.

## **EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL**

**Analista de Projetos / Consultor de TI | EJ Unicap (Out/2025 – Atual)**

- **Infraestrutura & Código:** Liderou a migração da infraestrutura digital da organização para Microsoft Teams e atuou na refatoração de código legado, garantindo a estabilidade das entregas para clientes.
- **Automação & APIs:** Desenvolveu e manteve integrações utilizando n8n (Notion, Trello, WhatsApp), otimizando processos operacionais internos e reduzindo falhas manuais.
- **Gestão Ágil:** Conduziu levantamento de requisitos técnicos e avaliação de viabilidade de arquitetura de software, operando sob rituais ágeis (Scrum/Kanban) em projetos simultâneos.

## **PROJETOS SELECIONADOS**

**Edu-Verse API (Backend) | Java, Spring Boot 3, PostgreSQL, Spring Security, JWT**

- Desenvolvimento de API RESTful robusta utilizando arquitetura multicamadas (Controller, Service, Repository).
- Implementação de segurança via JWT, modelagem relacional com JPA/Hibernate e validação rigorosa de dados (DTOs).

**Custom 2D Game Engine | C++17, SDL2, OpenGL**

- Engenharia de baixo nível com criação de Stack Allocators customizados para eliminar fragmentação de Heap.
- Otimização espacial da CPU (Binary Space Partitioning e Quad-Trees), reduzindo complexidade de colisão para  $O(n \log n)$ .

**Orbital-Maneuver-Solver | C++, Python, Pandas**

- Simulador numérico de alta precisão para cálculo físico de "Suicide Burns" com massa variável e arrasto não-uniforme.
- Criação de pipeline de processamento e visualização de telemetria utilizando Python e Pandas.

**Don't let it fall (Global Game Jam 2026) | C#, Unity Engine**

- Jogo 2D vencedor das categorias "Melhor Visual" e "Melhor Jogo" (Sede Poli UPE). Desenvolvido do zero em 48 horas sob alta pressão, atuando ativamente na lógica/programação do jogo com equipe de 5 pessoas.

## **FORMAÇÃO ACADÊMICA**

**Bacharelado em Ciência da Computação | UNICAP (Conclusão: Dez/2029)**

**Idiomas:** Inglês Avançado (Conversação) | Espanhol Básico