

Профиль

Разработчик игр, прототипов

Технологии	C#	Unity	ECS
	Unitask	Addressables	UniRx
	Zenject	VContainer	Git
	Photon Quantum		

Опыт работы

Cutality studio

ноябрь-декабрь, 2023

Разработал игру "MergeNumbers" в жанре Arcade/Merge совместно с инди-студией "Cutality studio"

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cutality.mergenumbers>

Voodoo

январь - октябрь, 2023

Разработал прототипы

- Flowerthink - словесная игра, отыскивание слов в предложенном наборе букв
- Cubyword - словесная игра, собирать слова перекатыванием кубиков
- Black and Red - аркадный симулятор рулетки
- Paverush - игра в жанре hypercasual

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=unitydev17>

Happymagenta

2018-2022

Принял участие в разработке нескольких игровых приложений и прототипов жанра hypercasual, casual, idle, hidden object

- создание UI, анимация кнопок и окон (Dotween)
- работа с rendered texture
- разработка прототипов по приблизительному техническому заданию, внесение дальнейших правок по уточнениям игрового дизайнера, интеграция 2D графики и 3D моделей, подбор звука
- интеграция вызовов плагинов рекламы и аналитических данных
- нотификации
- реализация внутриигровых покупок (шаблон компании)
- поиск возможностей использования готовых ассетов и наработок на github
- некоторый опыт оптимизации (сокращение количества полигонов моделей, условная замена многополигональных моделей фейковыми коробками, использование object pool
- базовое понимание шейдеров (правки в вершинном или фрагментном коде шейдера, hlsl co справочником)

[ArChaos](#)
[TargetSnake](#)
[Stretch hit](#)
[Perfect Makeup](#)

IBA

2008-2017

Java developer

Разработка корпоративных клиент-серверных приложений (web, standalone).

Обучение

Реализовал прототип сетевой игры в аэрохоккей используя фреймворк Photon Quantum 2

апрель, 2024

<https://github.com/unitydev17/Airball-Quantum>

Переработал ранний тестовый проект игры на архитектуре ECS (Entity component system - LeoEcs framework)

март, 2024

https://github.com/unitydev17/ECS_simple

Создал проект-шаблон для создания модульного UI с использованием MVP (model-view-presenter) подхода к архитектуре. Используемые технологии: VContainer, UniRx, Unitask, Addressables.

февраль, 2024

<https://github.com/unitydev17/UITemplate>

Образование

БГУИР

Радиоинженер-конструктор-технолог, 2003

Курсы

Dmitry Minsky

Unity3d training course

Coursera

Game Design and Development (Unity3d)