



Римуру Темпест

Unity Developer

Более двух лет разрабатываю игры на Unity.

Мои проекты были выпущены на платформах Google Play, Yandex Games и Itch.io.

Имею опыт командной разработки. Понимаю все этапы разработки игр. Имею опыт обучения младших разработчиков.

Занятость: Полная занятость.

График работы: Полный день, Удаленная работа.

Переезд: Желателен.

Готовность к командировкам: Готов.

Контакты

Телефон

+79613830698

Е-майл

Rimuru.dev@gmail.com

Linkedin

<https://www.linkedin.com/in/rimuru/>

Е-майл

<https://github.com/RimuruDev>

Адрес

443076, Самара, Самара

Навыки

- Unity • C#/.NET • LINQ • MVC
- SOLID • GoF • YAGNI • KISS • DRY
- Zenject (Extenject) • VContainer
- Git • CI/CD • Unit Testing • TDD
- Rider • Frame Debugger • Profiler • Logcat • dotMemory
- UniTask • Addressable Asset Bundle • LeoECS • UniRX
- DoTween • UGUI • UI Toolkit • FMOD • Animator
- Yandex SDK • InApps • ASO • JSON • SQL

Знание языков

- Русский - Родной
- Английский - A2

Обо мне

День рождения

24.03.2001

Место рождения

Самара

Опыт работы

07.2022 - 09.2023

Abyss Moth Games

Unity Developer

- Проектирование архитектуры.
- Написание инструментов расширения редактора Unity.
- Создавал механики с удобной настройкой для геймдизайнера.
- Обучал членов команды: код стайл, работа с UI, написание кода.
- Исправлял конфликты в GitHub, подключал монетизацию, ASO оптимизация, асинхронная загрузка и сохранение ресурсов.

05.2020 - 08.2022

Cactus Spice Studio

Unity Developer • Part Time

- Писал атрибуты, решал конфликты слияния, работал с ветками.
- Придерживался код стайла студии, коммуникация по чужому коду.
- Исправление ошибок, обработка исключений, оптимизация кода.
- Вёрстка UI, оптимизация Draw Call, работа с Frame Debugger, заполнения JSON, настройка InApps, покрытие тестированием и документацией.

06.2021 - 09.2022

Gellert Bar

Бармен • Барбек

- Помогал с открытием бара. Участвовал на тренингах по командной работе.
- Настройка технического оборудования для трансляций и выступлений. Формирования отчетности, настройка программ, исправление неполадок.
- Обслуживал гостей, предоставлял им психологическую поддержку.
- Готовил стеки, тигровые креветки, крафтовые бургеры, прочие блюда.
- Брал ответственность за бар, финансы, соблюдение правил, отчетность.

07.2019 - 07.2020

Yes Pizza

Продавец-консультант • Пиццамейкер

- Решал проблемы с неполадками айко. Восстанавливал работу упавших серверов. Любая проблема связанная с техникой ложилась на меня.
- Готовил пиццу, обучал готовке пицце детей на специальных мероприятиях.
- Работал за кассой. Активно изучал и успешно применял на практике различные способы увеличения прибыли за счет коммуникации с

Пол

Мужчина

Семейное положение

Холост

клиентами.

- Увеличил продажи точки более чем на 15%, побеждал в конкурсах по продажам. Поддерживал командный дух.

Стажировка

03.2017 - 09.2018

Самарский техникум авиационного и промышленного машиностроения имени Д. И. Козлова

Помощник программиста

- Автоматизация отчетности, помощь в написании программ для дипломной работы.
- Работа с Microsoft Office. Написание скриптов.

Образование

2016 - 2020

Информационные системы

Самарский техникум авиационного и промышленного машиностроения имени Д.И.Козлова

- Создание прототипов и небольших игр на Unreal Engine и C++ в команде.
- Разработка программного обеспечения.
- Работа с базами данных, изучение алгоритмов и структур данных.
- Написание бэкенда для программ складского учета.
- Автоматизация рутинной работы по формированию расписания для учеников.

2023 - 2023

UNITY Mobile Game Architecture for Professionals

Knowledge Syndicate School

- Научился создавать удобную и расширяемую архитектуру для игр.
- Написал свой DI контейнер. Научился работать с IoC. - Освоил Zenject.
- Научился принципам KISS, YAGNI. Получил много практики по GoF.
- Научился работать со Static Data, провайдерами, InApps, адаптивный UI.
- Реактивное программирование, Addressables Asset System, InApps, CI/CD.

2022 - 2022

Design Patterns in C# and .NET

Dmitri Nesteruk

- Освоил принципы проектирования SOLID.
- Освоил порождающие, структурные, поведенческие паттерны GoF.
- Изучил антипаттерны.

2022 - 2022

CLR via C#

CODE BLOG

- Изучил CLR, IL, JIT, как это готовится. От чего все наследуется, где и как хранился, как разворачивается в стеке и куче. Как выстрелить себе в ногу, упаковка, распаковка и очень многое другое.
- Увидел во что превращаются базовые операции и конструкции C# в среде CLR.
- Изучил во что под капотом превращаются различные конструкции, using, foreach, generics, action, for, и многие другие, используя декомпилай от Rider.

2023 - 2023

Dependency Injection in Unity3D using Zenject

Udemy - Stepan Diadorov

- Изучил базовые возможности Zenject.
- Освоил работу с фабриками, сигналами, пробросами методов MonoBehaviour в чистый C#, бинд зависимостей к интерфейсам, резолв, инъекции в рантайме, запекание ссылок, мемори пулы, саб контейнеры и прочее.

2022 - 2022

C# For Professionals

IJUNIOR School

- Познакомился с принципами GRASP.
- Освоил Clean Code, практиковался в рефакторинге старых пет проектов.
- Практиковался с TDD.
- Практиковался в Unit тестирование игровой логике.

2022 - 2022

CI/CD на примере Gitlab

Слёрм

- Изучил общие принципы работы CI/CD
- Научился работать с Gitlab
- Научился работать с Gitlab CI, интеграция с Kubirnetis.

2021 - 2021

Системы контроля версий Git

Edston - Андрей Борю

- Научился работать с Git, создавать репо, работа с ветками, слияние, ребейзы, стеши, откаты, подписи, теги, issue, blame, атрибуты слияния, fls, исправление истории и многое другое.

2021 - 2021

Профессия Разработчик игр на Unity

SkillBox

- Изучил весь редактор Unity, изучил строения проекта, настройки, manifest.
- Изучил и попробовал все базовые доступные пакеты Unity в package manager.
- Освоил базу геймдизайна. Освоил базу левел дизайна.