

Дима Савичев

Objective C, swift, java, php, angular, Golang, C++

Местоположение

Проживание: Россия, Санкт-Петербург

Готовность к работе: готов к удаленной работе

Возраст и стаж

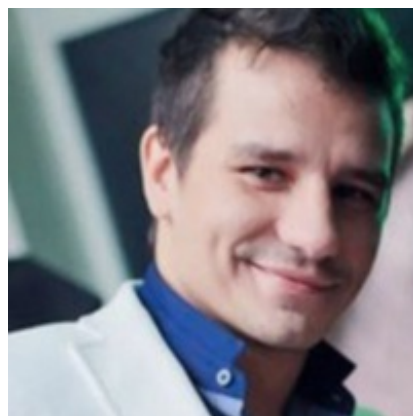
Стаж: 18 лет и 2 месяца

Возраст: 35 лет

Зарплатные ожидания: От 120000 руб.

Контактная информация

Мой круг: <https://moikrug.ru/easyproger>



Профессиональные навыки

C++ • Objective-C • OpenGL • Java • Swift • PHP • C# • Angular • Дополненная реальность • Golang

Опыт работы

Октябрь 2001 —
По наст. время
(18 лет и 2 месяца)

Фриланс

Программист
Россия, Санкт-Петербург

Обязанности и достижения

Низкоуровневое программирование:
очень хорошо разбираюсь в низкоуровневом программировании, занимался дизасемблированием приложений для поиска уязвимостей, писал код на assembler для оптимизаций и занимался отладкой приложений в памяти операционной системы, так же разобрался в криптографии и восстановлении кода.

C++/OpenGL/Metal:

Имею большой опыт работы с C++, разработал графический движок с компиляцией под ios/android/mac os /windows, редактор к нему, экспортеры из популярных 3d программ таких как 3d max/maya, написал математическую библиотеку с максимальной производительностью, редактор к примеру умел создавать сложные сцены, управлять светом, тенями, генерацию ландшафта в режиме реального времени, управление анимацией и материалами. В редакторе и движке использовалась мультиточечность и сложная система управления ресурсами, полноценно был реализован Reference counting для управления объектами как в памяти так и в GPU

В графике создал кросс-платформенный графический движок с передовыми технологиями в области оптимизаций и улучшения выходящей картинки, реализовал разные эффекты такие как SSAO/тени SM & PSSM/Particle System/Skeletal Animation с разными возможностями перехода из анимации в анимации/материалы на основе системы микрошейдинга которая позволяет собирать итоговый шейдер из кусочков кода что позволяет сделать любые сложные эффекты и материалы/освещение и т/д/, так же не обошлось без

оптимизаций, такие как light pre pass technic с оптимизация до 96 бит на пиксель, ускоренное SSAO, двойные кватернионы для скелетной анимации с обсчетом на GPU, оптимизация освещения, теней, оптимизация математики на NEON и т/д/, движок справлялся с сложной графикой на слабых устройствах при этом реализована умная система работы с ресурсами что позволяла на лету загружать и выгружать объекты без потери производительности, а так работать неограниченное время без утечек

Фронтенд:

опыт в angular/jquery/js/css/html, реализовывал сложные интерфейсы в сильно-нагруженных системах, создавал все от интернет магазинов до сложных веб приложений по управлению разного рода систем управлений

Бекенд:

Занимался разработкой сложных бекенд систем для работы по socket/http на C++/php/golang

Мобильные платформы:

Большой опыт в разработке на Swift/Objective C/Java, занимался разработкой приложений для дополненной реальности на Android/iOS на OpenCV, а так же и на собственных алгоритмах, в приложениях применялся мой графический движок, а так же сложная анимационная система с подгрузкой скриптовых алгоритмов, то есть налету можно было менять и дополнять сцены в итоговом приложении, так же занимался разработкой разного уровня сложности приложений и интерфейсов в них

Всегда пишу чистый код с упором на расширяемость и удобность чтения, занимался рефакторингом чужого кода

О себе

<https://hh.ru/resume/6c5360edff0629938a0039ed1f6f5344683154> - более полное и актуальное резюме

Только удаленное сотрудничество !

- Пишу код, который легко поддерживать,
- умею оценивать сроки, декомпозировать задачи и сигнализировать о рисках/проблемах,
- привык доводить задачи до результата,
- умею общаться с коллегами, приходиться к компромиссам,
- мне важно решать задачи бизнеса, а не просто писать код.
- не стесняюсь спросить Гугл или StackOverflow для решения вопроса
- так же готов сам помогать в решении вопросов
- ответственный и инициативный, всегда могу предложить альтернативный вариант реализации
- самостоятельный

* C++

* C#

* Objective C

* swift

- * Java
- * OpenGL/OpenGL|ES/Metal
- * assembler
- * php
- * angular
- * go lang
- * mysql/mongodb/mssql
- * разработка графического движка (OS X/iOS/Windows/Android)
- * разработка движка для дополненной реальности/компьютерного зрения
- * оптимизация кода
- * рефакторинг
- * портирование кода
- * разработка архитектуры
- * Довольно быстро вникаю в сложный чужой код

Графика:

C++/OpenGL/Metal:

Разработка графического движка (android/iOS/mac os/windows), оптимизация под слабые устройства, анимации/скелетная анимация, скриптовая система, редактор сцен/анимаций, экспорт/импорт в популярные 3д пакеты

Разработка движка для дополненной реальности/компьютерного зрения на основе openCV и открытых алгоритмах

Фронтенд:

- коммерческая разработка Angular 2+
- отличное знание TypeScript
- отличные знания JavaScript/HTML/CSS,
- хороший уровень верстки (css3, grid, flex)
- http/socket

Бекенд:

- socket/http/C++/php/golang
- оптимизация для большой нагрузки
- HTTP/SOCKET
- проектирование архитектуры и АПИ

Мобильные платформы:

- оптимизация, рефакторинг

iOS (Swift/Objective C)

- Знание и применение Auto Layout
- Знание iOS Human Interface Guidelines
- Умение работать с Fabric
- Опыт работы с iTunes Connect и Developer Center
- Опыт в разработке приложений работающих с нативным C++

в мобильной разработке из интересных продуктов было реализация приложения с написанным специально для него графическим движком и движком дополненной реальности на C++, приложение работало на iOS/Android

- git 3d engine C++ <https://github.com/easyproger/3dengine>

- git 3d editor C++ <https://github.com/easyproger/3dengineeditor>
- git 3d exporter C++ <https://github.com/easyproger/3dengineexporter>

- git angular 7 project <https://github.com/Easyproger2/mediapublic>
- git php <https://github.com/Easyproger2/back>

только удаленная работа

«Мой Круг» – вакансии для IT-специалистов