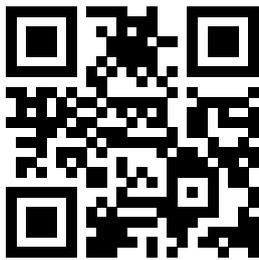


Aleksey Trot — Unreal Engine/ C++ Developer



- Junior
- Беларусь, Минск
- 400 \$ (дол/мес)
- Полная занятость
- Удаленная работа
- Релокация
- Контакт: geeklink.io/cv-93734



Навыки

AI, Animation, C++, Github, sequence, Unreal Engine, Английский язык - B1..

Опыт работы

• TeachMeSkills

01.2023/По настоящее время - Unreal Engine/C++ Developer

Навыки:

- *C++, Blueprint.
- *Github.
- *Animations, AnimationBlueprint.
- *AI, BehaviorTree.
- *LevelArt, LevelDesign, VFX.

Результат:

- *Реализованы игры в жанрах: “Платформер”, “Ранер” и “Шутер”.
- *С игрой в жанре “Шутер” можно ознакомиться на YouTube-канале. Были произведены следующие работы:
- *Написание логики главного персонажа и оружия на C++.
- *Написание логики противников, спавнеров и ИИ с использованием Blueprint и BehaviorTree.
- *Анимировано с помощью AnimationBlueprint, Blender, ControlRig.

Образование

• Инфокоммуникационные технологии (квалификация-инженер по инфокоммуникациям).

Белорусская государственная академия связи.
2019/2022

• Системы радиосвязи, радиовещания и телевидения (квалификация - техник по телекоммуникациям).

Белорусская государственная академия связи.
2015/2019

Обо мне

Инженер, специализируюсь на сфере разработки игр. Каждый день бросаю себе вызов, решаю задачи и развиваюсь как разработчик игр. Всегда стараюсь писать чистый и стабильный код.

Долгое время проработал в общепите на позиции официанта. Работа официантом - это невероятно сильная прокачка soft skills.