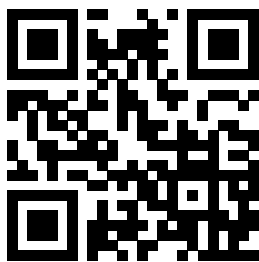


Konstantin Kifishin — C++/C#



Senior
Remote
5 600 \$ (дол/мес)
Полная занятость | Фриланс | Частичная занятость
Удаленная работа
Контакт: geeklink.io/cv-95029



Навыки

2D/3D, C#, C++, Concurrency, Crypto, Finance, IPC, Network, REST, web3.

Опыт работы

• Massive [joinmassive.com]

2020/2023 - Senior Software Engineer

Разработка системы блокировки рекламы: Сделал крутую систему блокировки рекламы, которая работает как DNS-сервер. Она повышает безопасность сети и эффективность фильтрации рекламы.

Балансировщик нагрузки для майнинга криптовалют: Создал специальный балансировщик для майнинга криптовалют. Он оптимизирует использование ресурсов до 40%, обходит обнаружение антивирусами и снижает влияние на ресурсы пользователя.

Модульная система и клиент резидентного прокси: Разработал систему модулей, которая сама обновляется для надежности, и клиент резидентного прокси для безопасной передачи данных через WebSockets и HTTPS.

Интеграция YOLO3 и улучшение межпроцессного взаимодействия: Внедрил YOLO3 для продвинутого распознавания изображений по сети и улучшил взаимодействие между процессами с помощью libUV и файловых систем.

Оптимизация SDK: Сосредоточился на значительном улучшении SDK, уделяя внимание повышению качества кода и эффективному решению проблем, связанных с потоками.

• Webcamerapro

2018/2020 - Lead Software Developer

Разработал систему распознавания объектов и людей для веб-камер с использованием нейросети YOLO в C++.

Создал модули для детекции движения в C++ с OpenCV и поиска IP-камер по технологии ONVIF в C#.

Реализовал систему обработки и фильтрации видеоданных с веб-камер, преобразуя их в видеофайлы с помощью FFmpeg.

Интегрировал функционал загрузки видео на YouTube и RTSP стриминг, используя C#, C++ и FFmpeg.

Создал межязыковую связку C++/C# через JSON и разработал систему ядра с библиотеками.

Разработал систему стримеров для управления видеопотоками и интегрировал Telegram API для создания каналов и загрузки видео.

Внедрил скриптовый движок Lua/LuaJIT в проект и улучшил интеграцию с Qt Framework.

Создал WebSocket сервер для взаимодействия с приложениями и веб-интерфейсами, а также модуль редактирования XML файлов.

Разработал систему конвертации файлов и интегрировал RTSP рестример и NoSQL базу данных в проект.

Улучшил производительность обработки в OpenCV через OpenCL и интегрировал CPU OpenCV YOLO детектор образов.

- **Dotrunet Group**

2016/2018 - Начальник отдела разработки ПО

Разработал масштабируемый TCP сервер и воркеров для биометрического распознавания отпечатков пальцев с использованием SondaSDK.

Создал клиентское приложение для регистрации и обработки отпечатков пальцев, а также интегрировал систему инфракрасного сканирования штрих-кодов для работы с дисконтными картами.

Внедрил протокол шифрования AES256 для защиты данных между сервером, клиентами и воркерами системы распознавания пальцев.

Разработал ланчер для управления играми в Windows 10, включая контроль времени игры и блокировку закрытия.

Создал систему гарантированной доставки сообщений (ГСДС) для Windows и Linux, а также портировал её на C# для Android.

Разработал универсальный графический интерфейс (GUI), совместимый с различными платформами, включая Windows, Linux, macOS, iOS и Android.

Добавил систему уведомлений для Android, включая вибрацию, светодиод, фонарик и push-уведомления.

Портировал ГСДС на разные платформы, включая Linux Ubuntu, macOS Sierra и iOS10.

Разработал XMPP-сервис/клиент для ГСДС и серверную часть, а также интегрировал шифрование AES256 в ГСДС.

Разработал TCP сервер и клиент для мобильной игры на Android, а также адаптировал алгоритм поиска кратчайшего пути и систему сбора GPS-координат.

- **Главный программист**

2013/2016 - НПП-Тренер

Разработка программного обеспечения для симуляции на автотренажере, включая интеграцию VR-очков Oculus Rift и разработку искусственного интеллекта для машин и людей.

Адаптация физики для автосимулятора и реализация быстрого рисования сг травы, а также доработка графического движка для слабых видеокарт и мульти-мониторных режимов.

Создание детализированной горной трассы с эффектами, водой и моделированием в 3ds Max, а также разработка главного меню с интеграцией MYSQL для управления базой данных студентов.

Реализация погодных эффектов для автотренажера, включая зиму и скользкую дорогу, а также реализация ИИ для управления трафиком и перекрестками.

Разработка редактора уровней для создания городских маршрутов и ИИ системы для посадки/высадки пассажиров из автобусов.

Доработка и адаптация физики машин под новый движок и разработка пульта инструктора для генерации аварийных ситуаций.

Реализация эффекта очистки стекла стеклоочистителями и программы для настройки частей и анимации машины.

Разработка системы защиты через серийные номера и активацию по удаленному серверу, а также создание 3D звука с эффектами.

Реализация программы для мониторинга запусков демо виртуальной реальности, отправки HTML-отчетов и удаленного контроля за пользователями.

Разработка системы блокировки действий пользователя, интеграция SQLite и подбор комплектующих для экономии на системных блоках.

- **Freelance/Удалённая работа**

2010/2013 - разработчик ПО, системный архитектор, разработчик пользовательских интерфейсов.

Разработал систему клонирования дерева объектов для StatViz/TemplateEditor, обрабатывая XML файлы.

Добавил в интерфейс пользователя функцию получения последних введенных данных.

Создал систему обработки погоды, включая парсинг XML, загрузку в MS SQL и отображение данных.

Разработал систему распознавания речи, преобразуя ее в цилиндрическую форму для визуализации.

Сделал 2D демо-игру и разработал редактор уровней для графического движка.

Разработал систему плавного морфинга между анимациями для графического движка.

Реализовал систему исключения невидимых объектов, работающую как на CPU, так и на GPU.

Образование

- **Институт информационных технологий. Кафедра программного обеспечения ВТиАС, инженер-системный программист**

Российской государственной социальный университет (МГСУ/РГСУ)
2005/2010

Обо мне

Привет! Я Константин, разработчик на C++. У меня более 13 лет опыта в C++ и 5 лет в C#. Я люблю делать крутые и надежные программы. Я умею работать с сетями, защитой информации, финансовыми системами, управлением ресурсами и биометрией. Работал с видеотехнологиями, искусственным интеллектом, безопасностью и разработкой интерфейсов.

Участвовал в разных проектах: от торговых систем и анализа данных до распознавания лиц и технологий стриминга. Работал в Massive, WebCamPro, Dotrunet Group и других. Занимался разработкой систем блокировки рекламы, решений для майнинга криптовалют, приложений для видеозаписи и многим другим.

У меня есть инженерная степень по разработке программного обеспечения от Российского государственного социального университета и сертификаты, включая золотой бэдж по C++ от HackerRank. Мои проекты показывают мою универсальность, будь то финансовое ПО, системы прокси или инновационные чат-приложения. Я всегда открыт для новых возможностей и вызовов в мире разработки программного обеспечения.