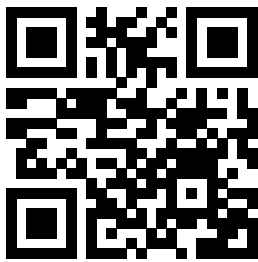


Алексей Стемасов — Unity Developer



Junior
Россия, Москва
50 000 ₽ (руб/мес)
Полная занятость
Удаленная работа
Релокация
Контакт: geeklink.io/cv-98866



Навыки

C#, DOTween, LeoEcs, ShaderGraph, SOLID, UniRx, Unity, Zenject, ООП.

Опыт работы

• Свои проекты

июль 2021/ настоящее время - Unity Developer

Прототипы:

Figure Run – <https://apps.rustore.ru/app/com.DefaultCompany.DrawandRunTestproject>

Видео геймплея: https://drive.google.com/file/d/1FLC8jgDc6FFDrTaX_I1aU35p_vhBQt7z/view?usp=drive_link

Реализовал рисование. Использовал Splines. Создал и использовал свои шейдеры на ShaderGraph.

Использовал DoTween. Реализовал всю механику. Оптимизировал с помощью профайлера.

Merging Cubes – <https://apps.rustore.ru/app/com.STALGames.MergeCube>

Видео геймплея: https://drive.google.com/file/d/1FMrtGJTNW3DLRcAz-B0tL3NWc2BINMmb/view?usp=drive_link

Реализовал архитектуру MVP. Использовал Zenject. Использовал DoTween. Реализовал всю механику

Balls In Air – <https://apps.rustore.ru/app/com.STALGames.BallsInAir>

Видео геймплея: https://drive.google.com/file/d/1FUMu_terPK2urvf4SqK9jeAXvt99pfng/view?usp=drive_link

Реализовал всю механику

Basket Shot (игра клон Dunk Shot) –

Ссылка на apk: https://drive.google.com/file/d/1C1C7olaQy4I_TQmUPYRQmO5Y8tezMpWH/view?usp=drive_link

Видео геймплея: https://drive.google.com/file/d/1FOMYghwbGEfycXJ2GLxrh3EgVnUjCDQ6/view?usp=drive_link

Реализовал архитектуру MVP. Использовал Zenject. Использовал DoTween. Реализовал всю механику

Sci Fi Shooter –

Шутер от 3 лица в sci fi сеттинге. Присутствует несколько квестов. Есть отображение диалога. Несколько видов оружия. Используется Zenject.

билд на ПК: https://drive.google.com/drive/folders/19_eV4Tpy4FdwQ9c9H8gJA29_f4KuLDUZ?usp=share_link

репозиторий: <https://github.com/alexxx76911/godstaff/tree/master/Shooter>

Образование

• Автоматизированные системы обработки информации и управления

Московский государственный университет экономики, статистики и информатики

2009/2013

Обо мне

Навыки:

- unity редактор
- C#, C++
- ООП, SOLID
- основные алгоритмы и структуры данных
- паттерны проектирования
- архитектурный паттерн MVP
- написание игровой логики
- использование DoTween
- работа с шейдерами (ShaderGraph)
- внедрение зависимостей (Zenject)
- мультиплеер (Photon)
- реактивное программирование (UniRx)
- ECS (LeoEcs)
- оптимизация игры (работа с профайлером)
- внедрение рекламы
- внутриигровые покупки (Unity IAP)
- работа с ассетами
- верстка UI
- использование Splines
- git

Доп. навыки

- разработка нативных приложений под android (пример проекта с фриланса:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.project.morestore>)

Большой игровой опыт. Быстро обучаюсь. Люблю игры и хочу развиваться в геймдеве.