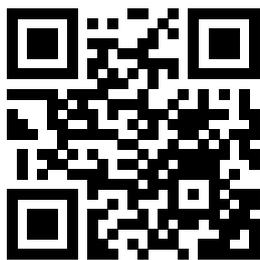


Александр Говоров — Unity developer



- 📍 Middle
- 📍 Россия, Москва
- 💰 100 000 ₽ (руб/мес)
- 📅 Временная работа | Полная занятость | Частичная занятость
- 🏠 Удаленная работа
- 📍 Релокация
- ✉ Контакт: geeklink.io/cv-103175



Навыки

C#, Coroutines, DI, DOTween, Entity Framework, Git, LINQ, Mirror Framework, RestAPI, SDK integration, SOLID, Stores publication, Tasks, UniTasks, Unity.

Опыт работы

• Team Planet

Июнь 2024 / Сейчас - Unity Developer

Ключевые достижения в проекте Idle Zombie Defense:

- Выстроил архитектуру проекта.
- Реализовал основную механику Tower Defense.
- Использовал поиск алгоритмы поиска пути AStart и Дейкстра.
- Создал шейдеры для предотвращения потери качества определённых спрайтов.
- Построил структуру проекта таким образом, что все строится на небольших независимых модулях.
- Стал ведущим разработчиком проекта и помогал младшим разработчикам войти в курс дела.

Стек: C#, SOLID, Zenject, DOTween, Assembly Definition, Firebase, NewtonSoft, AdMob, Git

• GamezMonster

Октябрь 2023 / Апрель 2024 - Unity Developer

Ключевые достижения в проекте Lara's Story:

- Реализовал основные механики Match3.
- Создал редактор уровней для гейм дизайнера.
- Интегрировал аналитику и монетизации.
- И выполнил много менее значимых задач

Стек: C#, SOLID, Zenject, DOTween, Firebase, AdMob, Git

• Аутсорс

Декабрь 2022 / Сентябрь 2023 - Unity Developer

Ключевые достижения:

- Реализовывал небольшие проекты для различных заказчиков.
- При необходимости дорабатывал существующие.
- В мои обязанности входила интеграция различных SDK, звуков, музыки и графики.
- Быстро вносил необходимые изменения по просьбе заказчиков.

Стек: C#, SOLID, Zenject, LeoECS, DOTween, Firebase, AdMob, Git

Образование

- **Информационные системы и программирование**

Якутский колледж связи и энергетики
2022 / 2027

Обо мне

Опытный разработчик Unity с более чем 3-летним стажем коммерческой разработки. Специализируюсь на создании сильной и гибкой архитектуры, читаемости кода и оптимизации игровых систем. Я фокусируюсь на модульности, упрощении рабочих процессов и разработке эффективных решений для игровых проектов. Я стремлюсь создавать качественный и легко сопровождаемый код и обеспечивать высокие стандарты разработки в команде.