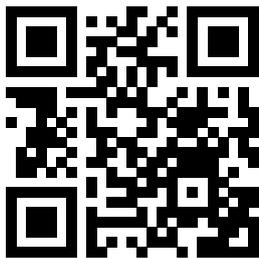


Василий Петраков — Senior, Team Lead Unity Developer



- Team Lead
- Россия
- 225 000 - 250 000 ₺ (руб/мес)
- Полная занятость
- Удаленная работа
- Контакт: geeklink.io/cv-120592



Навыки

.NET, AR/VR, C#, Git, Unity3D, ООП.

Опыт работы

• Роботы онлайн

май 2012 г. - авг. 2016 г. • 4 г. 4 мес. - Unity Developer

Разработка многопользовательской игры под Windows, реализация основных игровых механик, UI, клиент-серверного взаимодействия с использованием PUN (Photon), UNET.

• Valga Games

янв. 2017 г. - май 2017 г. • 5 мес. - Unity Developer

Разработчик клиентской части MMORPG игры, отвечал за игровые механики, реализацию UI, ИИ окружения и прочее. Использовал Unity3d + C#.

<https://youtu.be/B-sX971W4F4>

<https://youtu.be/znUTbRE3Fp8>

• E-NOT

янв. 2015 г. - янв. 2018 г. • 3 г. 1 мес. - Unity Developer

Разработка игры, обучающей детей программированию, портирование под Android, Mac, Linux, добавление нового функционала, а так же поддержание продукта. В рамках работы использовал Unity3d + C# для реализации основных игровых механик, UI, графической составляющей игры.

Достижения: получено несколько грантов для развития этого проекта: победитель программы "УМНИК", победитель всероссийского конкурса "Моя страна - моя Россия", молодежного форума "Родная Гавань", всероссийского молодежного форума "Территория смыслов".

<https://snil-it.org/>

• Synapse Company

авг. 2017 г. - янв. 2018 г. • 6 мес. - Unity Developer

<https://www.youtube.com/watch?v=d4pCqnhkBJQ>

Разработчик квеста в виртуальной реальности (VR). В рамках разработки использовался Unity3d + C#. Реализовывал основные игровые механики квеста, искусственный интеллект окружения, UI.

• Pandabox London

январь 2018 г. - июнь 2019 г. • 1 г. 6 мес. - Unity Developer, Lead Unity Developer

Ведущий разработчик мобильной игры викторины по сериалам и фильмам.

Это 2D игра, состоящая из набора разных игровых соревновательных механик, где главной задачей является правильно отвечать на вопросы, за каждый правильный ответ пользователь получает баллы. Баллы можно обменять на реальные предметы от партнеров проекта.

В рамках разработки использовали Unity3d, C#

Руководил командой разработчиков (2 разработчика + 1 дизайнер)

В проекте использовал:

- Skeleton анимация с использованием Spine
- UIExtensions для некоторых UI механик в проекте
- WebSocketSharp для реализации сокетного взаимодействия с сервером
- Get, Post запросы для взаимодействия с сервером
- JSON формат в качестве формата данных приходящих с сервера
- iTween для реализации некоторых программируемых анимаций в проекте
- AssetBundles для динамической загрузки контента
- UINotifications для реализации push уведомлений
- и многое другое.....

<https://drive.google.com/file/d/1EOs0FanBEluXQgmH3oHXe8t8nQx0kknz/view>

• LikeVR

июнь 2019 г. - декабрь 2020 г. • 1 г. 7 мес. - Unity Developer, Lead Unity Developer

Разработчик приложений использующих дополненную (AR) и виртуальную реальность (VR).

<https://www.youtube.com/watch?v=MqlaRQjbCm8>

https://www.youtube.com/watch?v=vezjwwuBO3k&ab_channel=ATLANTIS%E2%80%94%D0%B4%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C

https://www.youtube.com/watch?v=-kLzWdYTWGA&ab_channel=LikeVR%E2%80%94%D0%BA%D1%80%D0%B5%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5XR-

https://www.youtube.com/watch?v=-kLzWdYTWGA&ab_channel=LikeVR%E2%80%94%D0%BA%D1%80%D0%B5%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5XR-%D0%B0%D0%B3%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE

https://drive.google.com/file/d/1RH7ZBwQIkV_2Ha38W7Lj4AhvcYReRu30/view

<https://drive.google.com/file/d/1ikMc9U9UEGgrNPZDeWPGpmaxWiZKAEBf/view>

<https://drive.google.com/file/d/13NIC5BFRC4i0R4DcXR3gcoYQIURDE6iF/view>

<https://drive.google.com/file/d/13OD3h9YfCvzp6391wlr5BjFhFfiEZ4Js/view>

https://drive.google.com/file/d/1V_zF6-h4rz1UKQ4V2I6ZfqWrlLphC3h/view

https://drive.google.com/file/d/1VKbpURidT4an1QQA_6KDKXuDkPyaD4pg/view

В рамках работы с LikeVR разработано огромное количество крупных и мелких проектов. Занимался разработкой клиентской части на Unity3d, C#.

Реализовывал основные механики приложений. Управлял командой разработчиков до 5 человек.

Налаживал процессы работы разработчиков, писал документ онбординга, гайдлайны работы, гитфлоу.

Моей ответственностью было брать наиболее трудоемкие задачи, распределять простые по разработчикам и проводить код-ревью. Отвечать за качество технической реализации проектов.

Из AR/VR стека работал с:

- 1) ARFoundation
- 2) MaxST
- 3) EasyAR
- 4) Immersal
- 5) Niantic
- 6) Сбер VPS SDK
- 7) Wikkituide
- 8) SteamVR 2.0

9) VRTK

Из стека для реализации игровой логики работал с:

- 1) AssetBundles - для загрузки контента на лету
- 2) LeanTouch - для управления 3д моделями через жесты
- 3) LeanLocalization - для реализации локализации
- 4) Addressables - для загрузки контента на лету
- 5) Memory Profiler - для отладки проблем с памятью когда контент был слишком большой
- 6) Profiler - для отладки проблем с производительностью, зависаниями и пиками GC
- 7) Frame Debugger - для оптимизации количества Draw Calls
- 8) Верстка UI любой сложности, с использованием UIExtensions
- 9) Navmesh статичный и динамичный - для реализации навигации искусственного интеллекта
- 10) JSON формат - как формат хранения данных и пересылки от клиента к серверу
- 11) PlayerPrefs - для дополнительно зашифрованного хранения данных локально
- 12) Запросы к серверу Get и тд...
- 13) Сокетное взаимодействие с сервером
- 14) Оптимизация веса моб. приложений через AssetStudioGUI,
- 15) Gltf utility, piglet, Trilib 2 - загрузка 3д glb, gltf налету
- 16) NatCoder реализация записи с видео с экрана на моб.
- 17) PDFRender - для отображения в Unity приложениях pdf
- 18) NativeShare - для мобильного шейринга
- 19) iTween - для программных анимаций
- 20) PIXYZ - работа с моделями ifc
- 21) Runtime Inspector/Hierarchy - отображение в рантайме данных

• Ants Games

дек. 2020 г. - нояб. 2022 г. • 2 г. - Senior Unity Developer

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.antsgames.arcade.rogue.rpg.dungeon.shooting.fun.dragon.hero&hl=en&gl=US>

Разработка мидкорной игры под мобильные платформы. Занимался разработкой основных игровых механик, инструментов для геймдизайнеров, подключал различные плагины

- Dotween
- NodeCanvas
- Profiler
- Addressables
- FMOD
- Spine
- ParticleSystem
- Notifications
- Unity UI (uGUI)
- и многое другое.....

• WhiteSharx

нояб. 2022 г. - дек. 2024 • 2 г. 2 мес. - Senior Unity Developer

<https://apps.apple.com/us/app/gold-rush-frozen-adventures/id6502638921>
<https://apps.apple.com/us/app/my-perfect-farm/id1662077018>
<https://apps.apple.com/by/app/racing-track-star-3d-car-game/id1666593827>

Разработка основных игровых механик

В работе использовал различный функционал движка:

- Dotween
- UniRX
- AudioMixer
- async await
- Particle System
- Shader Graph

- Rigidbody, Joints
- Jiggle Physics
- Graphy
- JSON
- Newtonsoft
- Navmesh
- Unity UI (uGUI)
- и многое другое.....

Образование

- **Информационные системы и технологии**

Севастопольский Государственный Университет
2014-2018

Красный диплом

- **Информационные системы и технологии**

Севастопольский государственный университет
2018-2020

Красный диплом, магистратура

Обо мне

Добрый день!) занимаюсь разработкой игр боее 12 лет) AR/VR последние 4 года
Более подробное резюме <https://www.linkedin.com/in/petrakovvasya/>

Участвовал в разработке многих проектов и игр.
За последние годы были гиперказуальные, мидкор, гибрид игры

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.antsgames.arcade.rogue.rpg.dungeon.shooting.fun.dragon.hero>

<https://apps.apple.com/by/app/racing-track-star-3d-car-game/id1666593827>

<https://apps.apple.com/us/app/my-perfect-farm/id1662077018>

<https://apps.apple.com/us/app/gold-rush-frozen-adventures/id6502638921>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whitesharx.multiverse&hl=en>

И другие проекты

Был опыт разработки игр с мультиплеером, использовал фотон, юнет, веб сокеты, get post запросы

Работал в больших командах на большом сроке. Управлял командой из 5 человек на средних по продолжительности проектах AR/VR

Unity3d stack

- 1) AssetBundles
- 2) LeanTouch
- 3) LeanLocalization
- 4) Addressables
- 5) Memory Profiler
- 6) Profiler
- 7) Frame Debugger
- 8) UIExtensions
- 9) Navmesh

- 10) JSON
- 11) PlayerPrefs
- 12) Get, Post requests....
- 13) WebSocketSharp
- 14) AssetStudioGUI
- 15) Gltf utility, piglet, Trilib 2
- 16) NatCoder
- 17) PDFRender
- 18) NativeShare
- 19) iTween
- 20) PIXYZ
- 21) Runtime Inspector/Hierarchy
- 22)

AR/VR Stack:

- 1) ARFoundation
- 2) MaxST
- 3) EasyAR
- 4) Immersal
- 5) Niantic
- 6) C6ep VPS SDK
- 7) Wikkituide
- 8) SteamVR 2.0
- 9) VRTK
- 10) OpenXR