

Profil ID: C782PCECLN

Wohnort des Spezialisten: Deutschland, 20537

Programmierer: Anwendungsprogrammierung, Java, C++, J2ME, MFC, OpenGL, QT, Objective-C, Linux, Windows, Mac OSX

Mitarbeiterprofil

Jahrgang 1970

EDV-Erfahrung seit 1997

Staatsbürgerschaft deutsch

Ausbildung: Abitur

Staatliches Examen Technischer Assistent Informatik,

PTL Wedel, Abschluss 1997

Fremdsprachen: Deutsch

Englisch

Fachlicher Schwerpunkt: C/C++, Java/Swing, C# Anwendungsentwickler, J2EE, J2SE, J2ME, UML Softwarearchitekt

Betriebssysteme:

- Linux
- Windows
- Mac OSX / OS 9

Datenbanken:

- JDBC
- mSQL / mySQL
- ODBC
- SQL

Programmiersprachen:

- C/C++
- C#
- Java, AWT, Swing, J2ME, JSP
- Javascript
- Objective-C
- VRML
- Python
- Lingo
- Pascal
- Perl
- PHP
- Cobol

Datenkommunikation:

- Internet, Intranet
- TCP/IP
- Windows Netzwerk

Produkte/Standards/Erfahrungen:

- C/C++
- MFC
- C#
- .Net
- Java (J2EE, J2SE)
- Swing
- J2ME
- SDL-Multimediabibliothek
- OpenGL
- VRML
- Objective-C
- Netbeans
- Eclipse
- ArgoUML/ Poseidon
- Umbrello
- Visual C++
- Subversion

vorgezogene Branchen:

- Softwarearchitekt (UML)
- Anwendungsentwicklung, z.B. mit C/C++ oder Java (J2SE, Swing)
- mobile Anwendungen und Kommunikation, Internet, z.B. J2ME, J2EE, WAP/ WML, IMode
- Multimedia, Bild- und Signalverarbeitung, 3D
- Film und Fernsehen
- Videospiele

bisherige Tätigkeiten:

ab Okt. 2003
Selbständig
Projekte u.a.:

Alleinige Entwicklung eines Chatclientapplets für Cyworx mit Java und Swing, Entwicklung und Swingoberflächendesign erfolgte mit der Netbeans IDE wobei die Oberfläche an die Webanmutung des Auftraggebers von mir angepasst wurde. Der Client ist lauffähig auf allen Webbrowsern mit Javaunterstützung und bedient die Chatserversoftware DeepMatrix.

Komplettes Design inklusive der optimierten Grafiken und Entwicklung des Handygames Mechanoid (J2ME, MIDP 1.0) für Nokia Series 30,40, 60 und Sony Ericsson T610 Endgeräte. Komposition des Midi-Soundtracks.
Umsetzung einer weiteren Version für Mac OSX (Java-Applikation mit Swing-komponenten)

Komplettes Design und Entwicklung des 3D Spiels Space Guards (Blender 3D-Engine, Python, Visual C++/MFC) für Windows und Mac OSX. Fürs Modeling und die Implementation benutzte ich die freie 3D Engine Blender, die mit Python gesteuert wird. Zusätzliche Software zur Konfiguration des Bildschirmes programmierte ich mit Visual C++ und den MFC Klassen.

2000 bis Okt. 2003

Mobile Applications

Am Anfang des Startups handy.de galt es zunächst, das Portal aufzubauen. Mein Aufgabenbereich als erster angestellter Programmierer umfasste alles von Erstellung von Klingeltönen, Programmierung des Backendbereichs, Konzeption und Implementation von Logistikvorgängen inklusive Programmierung von Barcodescanner und Etikettendrucker sowie der Aufbau und Betreuung der internen EDV. In der

folgenden Zeit war mein Schwerpunkt Konzeption, Realisierung und Dokumentation von mobilen Anwendungen unter Berücksichtigung neuester Techniken und Endgeräten.

u.A.:

Aufbau eines Webauftritts

dynamische WAP Dienste (WML, PHP, JSP, MySQL)

Erstellung der serverseitigen Software, die aus Inhalten einer MySQL Datenbank dynamisch WAPSeiten aufbaute. Zunächst in PHP, dann in den folgenden Jahren Reimplementation mittels JSP um besser zu skalieren.

IMode Dienste für E-Plus (UML, JSP, XML, MySQL, Tomcat)

Beteiligung am Entwurf in UML von dynamischen Diensten für E-Plus' Imodesystem. Danach Implementation der Servlets und JSP Seiten mit Tomcat als Applicationserver. Austausch von Daten erfolgt in XML.

Contentdelivery-Plattform für T-Mobile (UML, JSP, XML, MySQL, Tomcat)

Beteiligung an der Planung per UML unter der Verwendung von Poseidon. Später Programmierung der Servlets und JSP Seiten.

Design GPRS Spiel Mobimons

Keine Programmierung sondern grafisches Design des ersten GPRS Spiels Mobimons. Später Entwurf und Realisation der Mobimon Website.

1998 bis 2000

Technische Leitung

Zusätzlich zur Sicherstellung des täglichen Betriebes, Konzeption und Programmierung von kundenorientierten Projekten war es meine Aufgabe, neue Technologien auszuprobieren und für die weitere Verwendung zu dokumentieren.

Quellen-URL (abgerufen am 24.05.2012 - 02:54):

<http://www.interconomy.de/profil/c782pcecln/programmierer-anwendungsprogrammierung-java-c-j2me-mfc-opengl-qt-objective-c-linux-windows-mac-osx>