

Bartosz Konkol

informatyk / programista

e-mail: konkol.bartosz@gmail.com

telefon: +48 518 399 342

data urodzenia: 1999-02-04

ul. Zebrzydowicka 20/2

44-200 Rybnik

województwo śląskie

WYKSZTAŁCENIE

2015 – 2019 Zespół Szkół Technicznych w Rybniku
 technik informatyk

JĘZYKI OBCE

angielski średniozaawansowany (B1)

UMIEJĘTNOŚCI

Technologie programistyczne:

Java 8

SQL

JavaScript

PHP

C#

Lua

C++

Pozostałe:

- Ponad 5 lat doświadczenia amatorskiego - aplikacje użytkowe i zlecenia w technologii Java (IDE Eclipse)
- Umiejętność tworzenia stron i aplikacji internetowych (głównie back-end)
- Bardzo dobra znajomość obsługi komputera, systemu Windows i Linux oraz pakietu Microsoft Office
- Umiejętność zarządzania bazami danych, sieciami internetowymi i serwisowania sprzętu komputerowego
- Znajomość programów edycji multimediów: GIMP, Sony Vegas, Cinema 4D, Audacity, Adobe Audition
- Podstawowa znajomość elektryki, pneumatyki i programowania mikrokontrolerów PLC (Festo i Siemens)

EGZAMINY I SZKOLENIA

08/2017 E.12
Rybnik Montaż i eksploatacja komputerów osobistych oraz urządzeń peryferyjnych

05/2018 Vocational training for mechatronics technician
Lisboa CENFIM - Centro de Formação Profissional da Indústria Metalúrgica e Metalomecânica

OSIĄGNIĘCIA

10/2017 apki.org
Gliwice zwycięzca hackathonu

03/2018 e(x)plory
Wrocław półfinalista konkursu naukowego

04/2018 międzynarodowy konkurs informatyczny
Orlová laureat w kategorii programowanie

WYBRANE PROJEKTY

- 03/2013 – 02/2015 **Virtual World**
modyfikacja do gry Minecraft oparta o silnik Forge, dodająca nowe elementy oraz zmieniająca niektóre aspekty rozgrywki
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/VW/G-1.1>
https://minecraft-pl.gamepedia.com/Modyfikacje/Virtual_World
- 07/2013 – 07/2015 **JNF (Java New Functions)**
biblioteka narzędzi i funkcjonalności dla aplikacji pracujących w środowisku Java; w jej skład wchodzi m.in. autorski silnik graficzny oparty o OpenGL/LWJGL
https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/JNF/1.1_09/lwjgl
- 03/2017
przykładowym programem wykorzystującym ów silnik graficzny jest aplikacja Spherical, umożliwiającą przestrzenną (trójwymiarową) wizualizację wybranych brył
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/SPH/1.1>
- 02/2015 – 01/2016 **JAO (Java Application Open)**
silnik, biblioteka i instalator dla autorskiego systemu plików; do stworzenia oprogramowania użyto zarówno środowiska Java, jak i częściowo C# oraz natywnie C++
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/JAO/1.1>
- 02/2016 – 05/2017 **Rhenowar - Util**
plugin oparty o architekturę silnika serwerów Bukkit/Spigot służący do kontroli i zarządzania graczami i minigrami sieci serwerów gry Minecraft o nazwie Rhenowar; do przechowywania i interpretowania niektórych zasobów wykorzystano skrypty Lua oraz autorski system plików (RHN i RHNX)
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/RHN/1.6.2.1>
- 04/2015 – 02/2016
przykładem pluginu (dla sieci serwerów Rhenowar) będącego minigrą opartą o silnik serwerów Bukkit/Spigot jest Conquest
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/CQ/0.1.14>
- 05/2017 – 03/2018 **VIS2 / jWeb**
silnik serwerowy zawierający własny system protokołu komunikacyjnego (dla biblioteki klienta) oraz autorską implementację protokołu HTTP (TCP 80); dołączony moduł o nazwie jWeb umożliwia przetwarzanie stron internetowych (zdalne wczytywanie i interpretowanie określonych zasobów za pośrednictwem dowolnego serwera FTP, łącznie ze wsparciem dla najpopularniejszych języków skryptowych - takich jak np. PHP); moduł dodatkowo zawiera interpreter własnego języka skryptowego (jWebScript - JWS)
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/VIS/2.1>
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/JW/1.1.1/api>
<http://doc.jweb.digitalpqs.com/>
- 05/2017
bazowym przykładem autorskiej implementacji podstawy protokołu HTTP oraz stworzenia pełnej aplikacji bazującej na niej jest projekt konkursowy na hackathon 'Liga HackHeroes' organizowany przez apki.org
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/HH/2017>
<http://vps.polishgames.net:8081/>
- 06/2017 – 02/2018
przykładem aplikacji wykorzystującej bezpośrednio silnik VIS2 i moduł jWeb jest strona służąca do dodawania metadanych do plików MP3 (stworzona dla grupy NanoKarrin)
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/NK/v6>
<http://nanokarrin.pl/automatyzacja/mp3md/>
- 01/2018 – 03/2018
inną przykładową stroną w całości opartą o VIS2 i jWeb jest aplikacja stworzona na konkurs naukowy e(x)plory; projekt prezentowany był również na konkursie w Orlovej (jednakże bardziej od samej aplikacji przedstawiany był tam głównie silnik i moduł)
<https://github.com/BartoszKonkol/projects/tree/master/EXP/2018>
<http://jweb.digitalpqs.com/explory/>