

Marek Dąbek

data urodzenia: 06.03.1986
prawo jazdy: kat. B (od 2008 roku)

KONTAKT: ul. Słupska 53 tel.: 506 516 422
80-392 Gdańsk e- mail: marek.dabek@codeweb.pl

WYKSZTAŁCENIE: **Politechnika Gdańska**, Gdańsk, 2005 - dziś
Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki
kierunek- Informatyka

IX Liceum Ogólnokształcące, Gdańsk, 2002 - 2005
klasa o profilu matematyczno- fizyczno- informatycznym

PROJEKTY SAMODZIELNE:

- *Kompilator optymalizujący i wirtualna maszyna dla języka dynamicznego - projekt samodzielny* **grudzień 2007 – maj 2009**
Pierwotnie planowany jako ulepszona i zoptymalizowana wersja PHP, projekt został rozbudowany i obecnie jest to kompilator optymalizujący oraz wirtualna maszyna dla języka dynamicznego. Kompilator korzysta z gramatyki LL, autorskiego leksera i parsera (LL) oraz rozbudowanego, autorskiego backendu. Mój projekt, jako jedno z niewielu narzędzi tego typu, korzysta z optymalizacji dostępnych dla języków statycznych.
Technologie i narzędzia: C++, C#, ANTLR, Visual Studio 2005.
- *Autorski System Zarządzania Treścią (CMS)* **październik 2007 - maj 2009**
Zaprojektowałem i zaimplementowałem System Zarządzania Treścią (CMS). Ten w pełni funkcjonalny system rozszerzyłem o możliwości często niedostępne w obecnie istniejących CMSsach - przyjazne narzędzia do optymalizacji pod wyszukiwarki (słowa kluczowe, opis zdjęć i artykułów, przyjazne linki) oraz wsparcie dla portali wielojęzycznych. CMS umożliwia tworzenie wielostronicowych artykułów, a nawet drzew artykułów. Główne zalety techniczne to autorski system podobny do Active Record, wspomagający i zabezpieczający połączenie PHP – MySQL oraz silnik szablonów zintegrowany z funkcjonalnością CMSa (też autorski, ale wzorowany na prostocie Smarty).
Technologie i narzędzia: HTML, CSS, JavaScript, AJAX, PHP, MySQL, Apache (mod_rewrite).
- *Silnik do gier 2D* **czerwiec 2007 - wrzesień 2008**
Opracowałem i zaimplementowałem w pełni funkcjonalny silnik do gier 2D. Opisy obiektów i interakcji zawarte są w edytowalnych plikach tekstowych. Aplikacja ma wbudowany profesjonalny silnik fizyczny Box2D. Wszystkie elementy projektu oparłem o technologię DirectX.
Technologie i narzędzia: C++, C#, DirectX, WinAPI, Box2D, Visual Studio 2005.
- *Narzędzie do automatycznej synchronizacji danych klient-serwer* **marzec 2007- kwiecień 2007**
Zaprojektowałem i zaimplementowałem narzędzie do automatycznej synchronizacji danych klient- serwer. Program umożliwia zaznaczenie kierunku kopiowania, ustawienie lokalnego folderu i docelowego folderu na serwerze ftp oraz maskę opisującą nazwy plików. Dane oraz hasła są szyfrowane i zapisywane w rejestrze systemowym.
Technologie i narzędzia: C++, Visual Studio 2005, WinAPI, protokół FTP przy użyciu WinSockets.

- *Serwis społecznościowy* **lipiec 2006 – sierpień 2006**

Opracowałem i zaimplementowałem serwis społecznościowy w oparciu o technologie HTML, CSS, JavaScript, PHP i MySQL (zarządzanie użytkownikami, edytowanie profilu, galeria, księga gości, wiadomości prywatne, miniczat). Serwis używa zabezpieczeń typu captcha, wygaśnięcie sesji, sprawdzanie adresu IP oraz szyfrowanie haseł w bazie.

Technologie i narzędzia: HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL.

PROJEKTY
UCZELNIANE:

Politechnika Gdańska, Gdańsk **grudzień 2008- styczeń 2009**

Trójwymiarowa symulacja ruchu lotniczego na kuli ziemskiej - projekt samodzielny

Opracowałem i zaimplementowałem projekt symulujący połączenia lotnicze między lotniskami na całym świecie. Aplikacja obrazuje start, lot oraz lądowanie samolotów w czasie rzeczywistym. Wykorzystanie technologii Google Earth i Google Maps umożliwia podgląd w przestrzeni trójwymiarowej oraz na mapie świata.

Technologie i narzędzia: HTML, JavaScript, PHP, MySQL, Google Earth, Google Maps.

Politechnika Gdańska, Gdańsk **październik 2008 – luty 2009**

Autorski język programowania – projekt samodzielny

Zaprojektowałem i zaimplementowałem autorski język programowania inspirowany językami dynamicznymi (głównie PHP i JavaScript). Jego pełna obiektowość rozwija możliwości języków prekursorskich. Język wykorzystuje ANTLR jako lekser/parser. Interpreter zaimplementowałem w języku C#.

Technologie i narzędzia: C#, ANTLR, Visual Studio 2005.

DOŚWIADCZENIE
ZAWODOWE:

Wolters Kluwer, Sopot

Programista

czerwiec 2009 – dziś

Rozszerzam funkcjonalność Systemu Informacji Prawnej LEX. Zajmuję się rozbudową interfejsu użytkownika o możliwość wyboru spersonalizowanego wyglądu aplikacji, integracji z istniejącą bazą danych, poprawną mechanizmów do pobierania danych (przy użyciu biblioteki cURL), testowaniem i naprawą istniejących błędów.

Technologie i narzędzia: C++, WinAPI, MFC, Xtreme ToolkitPro, cURL, Visual Studio 2005/2008, Tortoise SVN, Jira.

Emtal, Gdańsk

Programista

marzec 2008 – styczeń 2009

Opracowałem i zaimplementowałem oprogramowanie do terminala sprzedaży biletów działającego pod systemem operacyjnym Windows CE 4.2 (samodzielny projekt będący częścią zintegrowanego systemu do zarządzania i obsługi firm transportu miejskiego w największych miastach Polski. System ma być wdrożony docelowo w Warszawie i Poznaniu).

Technologie i narzędzia: C++, MFC, PHP, Java, Visual Studio 2008, Embedded Visual C++, Mifare, GPRS, JBoss, Apache, SSL.

Neoteric, Gdańsk

Programista

marzec 2007 – październik 2007

Zaprojektowałem, zaimplementowałem oraz wdrażałem autorski System Zarządzania Treścią (CMS). Na konkretne zamówienie klientów rozszerzałem jego funkcjonalność.

Technologie i narzędzia: HTML, PHP, MySQL, JavaScript, Apache, Smarty, AJAX.

- JĘZYKI OBCE: angielski – biegła znajomość w mowie i piśmie
(Certificate in Advanced English, 2004)
niemiecki- podstawowa znajomość w mowie i piśmie
- ZNAJOMOŚĆ
TECHNOLOGII
I NARZĘDZII:
- *Języki programowania*
C/C++, PHP, SQL, JavaScript – bardzo dobra znajomość
C# - dobra znajomość
Asembler x86, Java – średnia znajomość
Pyton, Perl, Visual Basic – podstawowa znajomość
 - *Technologie*
HTML, CSS - bardzo dobra znajomość
Google Earth, Google Maps – dobra znajomość
SSL, MFC, Mifare, GPRS – podstawowa znajomość
 - *Oprogramowanie*
Visual Studio 2005/2008, Embedded Visual C++ 4.0, Photoshop, systemy operacyjne Microsoft Windows – bardzo dobra znajomość
MySQL, Apache, pakiet Microsoft Office oraz OpenOffice – dobra znajomość
PostgreSQL, SwishMax, system operacyjny Linux – średnia znajomość
- ZAINTERESOWANIA: programowanie, praktyczne zastosowania teorii kompilatorów, elektronika cyfrowa, fotografia, gra na gitarze i perkusji.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w ofercie pracy na potrzeby realizacji procesu rekrutacji, zgodnie z ustawą z dnia 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 1997 nr 133, poz. 883).