

SERGI VOS BOSCH

@sergivb01 · contacte@sergivos.dev · 629592466

Formació

Universitat de Girona, Girona

Grau en Enginyeria Informàtica, 2019 - Actualitat

Institut de la Bisbal, la Bisbal d'Empordà

Batxillerat de Tecnologia, 2017 - 2019

Habilitats

- *Llenguatges de programació:* Java, GoLang, C/C++, JavaScript, PHP.
- *Bases de dades:* PostgreSQL, MySQL, Redis, NATS, MongoDB.
- *Eines:* Linux, Git, Bash, Visual Studio Code, JetBrains.

Experiència

Professor C++ - Aula espai d'Estudis, la Bisbal d'Empordà. Setembre 2021

- Ensenyament del llenguatge de programació C++ a alumnes preuniversitaris sense coneixements previs de programació.
- Seguiment de les tasques proposades i resolució de dubtes plantejats per l'alumnat.

Programació Minecraft - VeilHCF/WaterMC/DynamicPvP. Octubre 2016 - Maig 2021

- Creació de diversos servidors de Minecraft enfocats principalment al combat.
- Desenvolupament de *plugins* propis i optimitzats per tenir +2.000 jugadors connectats.
- Implementació de sistemes propis de sincronització de dades amb *cache* per descarregar càrrega de la base de dades.
- Administració de servidors Linux i *Bukkit/Spigot/Paper* amb comunicació de missatgeria a través de diferents nodes.
- Lideratge d'equips de programació amb rol de desenvolupador principal.

Projectes

Messaging - Java, Netty, NATS, Redis (github.com/sergivb01/Messaging)

Una solució simple per enviar *paquets de dades* a través de servidors. Utilitza *Netty Buffers* per a la serialització de *paquets* i diversos serveis de missatgeria connectables.

- Possibilitat de crear diferents serveis que esperen diferents tipus de *paquets*.
- Enregistrament i donada de baixa de *paquets* en temps d'execució.
- Mitjançant els *buffers* i evitant l'ús de *reflection* pot arribar a enviar i processar més de 750.000 *paquets per segon*.

Toastr - Java, MySQL, Redis, Lua (github.com/sergivb01/Toastr)

Plugin per *Velocity-Proxy* dissenyat com a alternativa a l'arcaic *RedisBungee* per tal de sincronitzar les dades de jugadors en entorns *multi-proxy*.

- Ús de *Redis-Lua* per optimitzar comandes freqüents de *Redis*.
- Sincronització del nombre jugadors, identificadors, noms i jugadors per servidor de cada instància de *proxy*.
- Sistema robust a caigudes d'instàncies o problemes de connectivitat d'Internet.