

# João Felipe Ribeiro de Melo

## *Desenvolvedor Fullstack & Desenvolvedor de Jogos*



Possuo experiência em desenvolvimento web e jogos, sou apaixonado por tecnologia e tenho usado a maior parte da minha adolescência para desenvolver vários projetos, como jogos e aplicações web. Recentemente, estou buscando uma transição para o desenvolvimento backend e busco uma oportunidade para ingressar numa equipe profissional onde posso aplicar minhas habilidades para contribuir significativamente.

### Contatos

Email:

[felipe.ribeiro.m2005@gmail.com](mailto:felipe.ribeiro.m2005@gmail.com)

Linkedin: [linkedin.com/in/joao-felipe-ribeiro/](https://linkedin.com/in/joao-felipe-ribeiro/)

GitHub: [github.com/Magoninho](https://github.com/Magoninho)

Telefone: (85) 98933-7227

## Tecnologias

- **JavaScript:** Minha linguagem de programação "nativa". Eu a usei no front-end com React e no back-end para APIs com Node.js.
- **MySQL, PostgreSQL e SQLite3:** Banco de dados relacionais utilizados em alguns projetos.
- **Python:** Experiência com **Flask e Django**.
- **Java:** Utilizado em projetos de desenvolvimento de jogos.
- **C++:** Usei C++ para projetos pessoais, como protótipos e implementações de algoritmos.

# Experiência

**Freelancer**, Fortaleza

Desenvolvedor Front-end.

2021 - 2022

## Projetos pessoais

Criei diversos projetos, utilizando várias tecnologias e linguagens. Cada projeto é um reflexo da minha paixão pelo desenvolvimento e pela aprendizagem constante.

Projeto: **Raycasting em JavaScript** ([Link](#))

- A aplicação de um algoritmo de renderização pseudo3D usando a biblioteca **p5.js**.

Projeto: **Raycasting em Python** ([Link1](#), [Link2](#))

- Projeto criado com a intenção de ensinar a implementação do algoritmo através de um tutorial em vídeo ([Link](#))

Projeto: **The Legend of Samir** ([Link 1](#), [Link 2](#))

- Um jogo educativo para ensinar matemática para crianças do ensino fundamental da [Escola Yolanda Queiroz](#). Feito em no segundo semestre do curso de Ciência da Computação da Universidade de Fortaleza.

Projeto: **99-guess** ([Link](#))

- Um projeto divertido que adivinha um número que você pensou. Tudo isso com uma interface simples e agradável usando **HTML, CSS e Javascript**.

Projeto: **Top Down Game Patterns** ([Link](#))

- Um projeto de desenvolvimento de jogos usando **Typescript**, criado com a intenção de reunir os diversos padrões de design para jogos top down.

Projeto: **Pong** ([Link](#))

- O clássico jogo pong feito em **Java**.

## Projetos acadêmicos

Projeto: **Localizadores Wi-Fi** ([Link](#))

- Participei do projeto de pesquisa de **Localizadores Wi-Fi** do **Laboratório de Pesquisa e Inovação em Cidades (LAPIN)** na Universidade de Fortaleza.
- 

## Outras habilidades

- Familiaridade com **Linux** e **comandos bash**, protocolos **SSH** e **FTP** para **administração de sistemas**.
  - **Edição de vídeo** com **Kdenlive**, **Vegas** e **Davinci Resolve**.
  - **Edição básica de imagens** com **Gimp**.
  - **Edição básica de desenhos vetoriais** com **Inkscape**.
  - Animações no **Blender**
  - Experiência com **montagem e manutenção de computadores desktop**.
- 

## Idiomas

Português 

Idioma nativo

Inglês 

Avançado (Conversação e Técnico)

---

## Criação de Conteúdo

- **Meu canal no YouTube** (inglês): É o lugar onde eu compartilho conhecimento através de tutoriais para ajudar muitas pessoas ([Link](#))
- 

## Educação

### Bacharelado em Ciência da Computação

2023-2027 (em curso)

UNIFOR - Fortaleza