

Curriculum vitae

Dane personalne:

Imię i nazwisko: Sławomir Lach
Adres: ul. Zabrzeńska 108/15 41-907 Bytom
Telefon: +48 663-232-470
E-mail: slawek@lach.art.pl
Data urodzenia: 16 lutego 1989



Wykształcenie:

- 2009-2012 Uniwersytet Śląski w Katowicach, Wydział Informatyki i Nauki o Materiałach
- Specjalizacja: Sieci Komputerowe i Multimedia
 - Kierunek: Informatyka
 - Tryb: Stacjonarny
- 2005-2009 Technikum nr II w Dąbrowie Górniczej
- Profil: Informatyka

Doświadczenie zawodowe:

180 Creative Sp. z o.o.

- 05.2014-9.2014 Młodszy programista
- Tworzenie systemów CMS oraz sklepów internetowych w technologiach:
- Twitter Bootstrap
 - CakePHP
 - MySQL

NeronIT Sp. z o.o.

- 06.2013 – 04.2014 Młodszy programista
- Tworzenie systemów CMS oraz sklepów internetowych w technologiach:
- PHP (Kohana 2/3, Laravel)
 - MySQL
 - JavaScript/jQuery
 - CSS

Paweł Rybczyk Systemy i Doradztwo Informatyczne

- 01.2013 – 05.2013 Programista C
- Programowanie usług systemowych oraz usług sieciowych systemu operacyjnego, który oparty był o jądro Linux.

PC-net w Sosnowcu

- 07.2012 Praktyki studenckie
- Przygotowywanie okablowania pionowego i poziomego dla sieci komputerowych, montowanie przekaźników sieciowych, planowanie adresacji IP.

Mittal Steel Poland S.A.

- 07.2008 Praktyki zawodowe
- Serwisowanie sprzętu komputerowego.

Umiejętności:

- Systemy operacyjne: GNU/Linux
 - Bazy danych: MySQL
 - Języki programowania: C, PHP, Python
 - Obsługa programów: Netbeans, Eclipse, OpenOffice
 - Systemy kontroli wersji: SVN, Mercurial
 - Czytanie dokumentacji technicznej w notacji UML
-

Publikacje:

- Publikacja w Linux Magazine (nr 79) – OpenSUSE 11.3 – rozwiązania znanych problemów
-

Języki obce:

- Angielski na poziomie A2
-

Spis projektów Open Source:

Poko Rocket

Data rozpoczęcia projektu:
Marzec 2013

Projekt **Poko Rocket** jest przeglądarkowym klonem popularnej niegdyś gry dostępnej na konsolę Sega Deamcast o nazwie **Chu Chu Rocket**. Do realizacji tego projektu wykorzystano technologiczne nowinki dostępne w HTML 5 – w szczególności element Canvas.

Implementację zrealizowano przy użyciu języka JavaScript rozszerzonego o bibliotekę jQuery. Wykrywanie kolizji oparto o implementację drzewa czwórkowego w JavaScript.

Więcej:

- źródła programu: <https://sourceforge.net/projects/pokorocket/>
- strona domowa: <http://pokorocket.eu/>

cli2gui

Data rozpoczęcia projektu:
Sierpień 2009

Projekt **cli2gui** w dużym uproszczeniu symuluje zachowanie Windows dla programów konsolowych między innymi wyświetlając okno terminala, gdy te nie jest dostępne.

Projekt zrealizowano w języku ANSI C.

Więcej: <http://sourceforge.net/projects/cli2gui/>

partnership

Data rozpoczęcia projektu:
Sierpień 2009

Projekt **partnership** w dużym uproszczeniu jest procesorem poleceń wywołującym inne polecenia oraz programy, a także preprocesor rozumiejący złożone wyrażenia.

Procesor poleceń posiada stopień zagrożenia, a także opis plików i programów. Dzięki temu możliwy jest opis tego, co dany zbiór poleceń robi.

Projekt zrealizowano w języku ANSI C.

Więcej: <http://sourceforge.net/projects/partnership/>
