

НУРБЕК СУЛТАНОВ

Software Engineer

<https://nurbeksultanov.com>

КОНТАКТЫ

 nurbek.sultanov.dev@gmail.com

 Казахстан, Астана

 [Портфолио Веб-сайт](#)

 [LinkedIn](#)

 [GitHub](#)

НАВЫКИ

- C++
- Python
- Unreal Engine
- Blueprints(Unreal Engine)
- Raylib
- Git

ЯЗЫКИ

- Русский
- Английский
- Казахский

ПРОЕКТЫ

Sooze(Приключенческая игра, Unreal Engine 5)

- Создал систему скалолазания.
- Реализовал диалоговую систему с опциями ответов.
- Добавил механику парения, позволяющая ускорить передвижение игрока.

Шутер от третьего лица(Unreal Engine 4)

- Создал механику стрельбы из двух видов оружия.
- Добавил систему здоровья и регенерации.
- Улучшил игровой процесс с подбираемыми боеприпасом и здоровьем.
- Создал ИИ для врагов и союзников, использующий все механики.
- Реализовал элементы интерфейса для здоровья, боеприпасов и состояния игры.

Asteroids

Игра типа Space Invaders. Игрок сбивает вражеские корабли и уворачивается от снарядов. Уничтоженные враги дают бонусы. Библиотеки не используются.

- Создана логика противника(ИИ) и система управления игроком.
- Создал систему столкновений и снарядов.
- Добавил систему бонусов, дающая игроку различные виды улучшений.

Классические мини-игры

- Создал игру Змейка без библиотек, используя C++.
- Создал игру «Пинг-понг» с помощью C++ и Raylib.
- Создал сайд-скроллер игру Helicopter на C++ и Raylib.

ОБРАЗОВАНИЕ

Магистр вычислительных систем и технологий

Казахский агротехнический исследовательский университет имени С. Сейфуллина(КАЗАТИУ)

2024 - 2026

Бакалавр Компьютерной Инженерии

Казахский агротехнический исследовательский университет имени С. Сейфуллина(КАЗАТИУ)

2020 - 2024

GPA - 3.73/4.0

ОБО МНЕ

Программист, увлечённый видеоиграми с раннего детства. Обладаю опытом разработки различных проектов на C++ с акцентом на игровые механики. Стремлюсь к постоянному развитию и участию в создании захватывающих, атмосферных игр. Открыт к переезду и заинтересован в профессиональном росте.