Curriculum Vitae

**Ime i prezime:** Slobodan Stojanović

**Rođen** u Leskovcu, 08.07.1993

**Tel**. 062 82 10 544

## Email: slobodan.stojanovic93@gmail.com

**Obrazovanje:**

* Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu, odsek za softversko inženjerstvo (2012 - danas).

Ispunjene obaveze sa prve dve godine studija, prosečna ocena 9,6 .

* Tehnička škola "Rade Metalac" - Leskovac, smer elektrotehničar računara(2008-2012)

**Poznavanje alata i veštine:**

* Poznavanje programskih jezika C, C++, C#, Java, Pascal.
* Poznavanja osnova relacionih baza podataka, Algoritama i Struktura podataka kao i objektno orijentisanog i konkuretnog programiranja
* Poznavanje rada sa alatima : Visual Studio, Eclipse, MS Office, Unity
* Poznavanje engleskog jezika

**Aktivnosti i projekti:**

* Student demonstrator na katedri za Računarsku tehniku i informatiku Elektrotehničkog fakulteta za vise programerski orijentisanih predmeta
* Maturski rad, rađen u programskoj jeziku C, sa temom *Prevođenje programskog jezika Pascal u C* - primena programa Miljana Jeremića koji od algoritama (programa za crtanje algoritama) generiše C kod, maturski rad je prezentovan 2012 godine na Republičkom seminaru DMS-a (Društvo matematičara Srbije) u Beogradu.
* Mini projekti iz predmeta *algoritmi i strukture podataka 1 i 2* :

1. modelovanje i rešavanje *leap frog puzzle* igrice pomocu stabla igara
2. implementacija raznih algoritama za rad sa grafovima (obilazak grafa po *dubini*, Kruskal-ov algoritam, Floyd-ov algoritam,Dijkstra-inog algoritma) i njihova primena na projektovanju (zamišljenog) softvera za GPS
3. implementacije strukture podataka koja podržava operacije nad skupovima (set) pomoću BST i AVL stabala i poređenje istih u pogledu performansi kao i implementacija B stabla .
4. implementacija raznih algoritama za sortiranje (quicksort, heap sort, counting sort, radix sort...) kao i poređenje istih u pogledu performansi i rešavanja problema nalaženja K-tog najmanjeg ili najvećeg elementa u nesortiranom nizu (rank K).

* Projekat iz predmeta *praktikum iz programiranja 2*, implementacija igre *Game of Life*   
  (u programskom jeziku C) koju je osmislio poznati matematičar John Conway 1970-te godine, s nekoliko *malih* modifikacija gde je naša implementacija podržavala vise tipova ćelija (sa vezama predator - plen) kao i više vrsta prostora u kojima se *život* odvijao (torus, beskonačan..).
* Projekat iz predmeta *Numerička analiza i Diskretna matematika*, realizacija Tjuringove (Alan Turing) mašine u programskom jeziku Java.
* Različiti mini projekti rađeni kao hobi (u programskom jeziku Java) koji su zahtevali pravljenje osnovog GUI-a (implementacija igre *Game of Life* sa osvrtom na objektno orijentisano programiranje i slično), implementacija raznih dodatnih algoritama i struktura podataka (A\* , prioritetni red, heširanje, red-black stabla, dynamic connectivity).
* Projekat iz predmeta Operativni Sistemi 1, realizacija malog, ali sasvim funkcionalnog jezgra operativnog sistema koji podržava niti sa deljenjem vremena, u programskom jeziku C++
* Razni mini projekti, igrice rađene u game engine Unity, endless runner, tower defense i slično

**Lične osobine :**

* Odgovoran, snalažljiv i uporan.
* Uvek otvoren za nova iskustva i usavršavanja.
* Brzo učenje novih tehnika i povezivanje različitih znanja.