Гришин Антон — Python backend разработчик

Персональная Информация

Москва, Россия
alchemmist.xyz
alchemmist
alchemmist
@alchemmist
+7(915)067-2638
anton.ingrish@gmail.com



Обо мне

Инженер-разработчик с более чем 4 годами опыта разработки. Специализируюсь на backend-системах, CLI-инструментах и сервисной архитектуре. Разрабатывал production-проекты: систему лояльности для бизнеса на Go, инструменты для разработчиков и IoT-систему умного дома. Работаю с gRPC, брокерами сообщений и API, настраиваю сборку и релизы, а так же инструменты контроля качества кода.

Образование

Центральный Университет, Математика и компьютерные науки, трек «Разработка», 2028.

Лицей Академии Яндекса, направление «Промышленная Разработка», 2023. (диплом)

Курс `softwarefoundations`. Прочитал первый том, доказал 250 теорем на `Coq`.

Проекты

SmartCab: Система умного дома для школы. Разработал дизайн-прототипы админ-панели и планшета управления, сверстал их на `React` и написал бота для администрирования. Реализовал связь с 5 устройствами по Zigbee через брокер Mosquitto и разработал 3 сценария взаимодействия. Стек: `Python`, `Go`, `JavaScript`, `Flask`, `redis`, `postgres`.

Заказная разработка: Создал парсер сложных сайтов с авторизацией, решением капчи и ветвящимся обходом форм. Написал Docker-образ для контейнеризованного парсинга `selenium` на движке Chromium. Настроил `pre-commit` хуки для `ruff` и `pyright`. Технологии: `Python`, `selenium`, `SQLAlchemy`, `FastAPI`.

Starship: Текстовая экшн-игра в Telegram. Реализовал механику онлайн-дуэлей между игроками и движок рендеринга сообщений на `jinja2`, обеспечив поддержку десятков сценарных и пейзажных текстов.
Стек: `Python`, `Flask`, `SQLAlchemy`, `alembic`, `python-telegram-bot`, `jinja2`.

Corpse: Игровой движок и survival top-down шутер о зомби-апокалипсисе. В команде разработали полнофункциональный модульный движок с архитектурой ECS, систему спрайтов и карту уровня из `Tiled`. Стек: `Python`, `Pygame`, `esper`, `pytmx`, `aseprite`, `Tiled`.

Достижения

Финалист (1) Чемпионата России по спортивному программированию, среди 5000 участников. Разработал микросервисную архитектуру из 9 сервисов для веб-приложения, агрегирующего спортивные события по всей России. Разработал алгоритм обработки и проверки ежегодных государственных отчётов о спортивных мероприятиях. Стек: `Kafka`, `React`, `RabbitMQ (FastStream)`, `FastAPI`, `OAuth`.

Победитель научно-практической конференции «Наука для жизни» среди 117 проектов с проектом умного дома для частных и государственных образовательных учреждений. Стек: `Redis`, `Zigbee2MQTT`, `websockets`, `Go`, `Python`, `Flask`, `React`.

Призёр 3-й степени, олимпиады МПГУ по информатике: «Прикладная информатика».

Навыки

`Python`, `FastAPI`, `pydantic`, `Flask`, `SQLAlchemy`, `faststream`, `alembic`, `pytest`, `postgres`, `sqlite`, `redis`, `Yandex Object Storage`, `RabbitMQ`, `Mosquitto`, `SQL`, `Java`, `JavaScript`, `bash`, `Docker`, `Podman`, `Make`, `CI/CD`, `Linux`, `Git`.