

# GRZEGORZ KMITA

+48 576 566 560 | [grzegorzkmita@tuta.io](mailto:grzegorzkmita@tuta.io) | [linkedin.com/in/grzegorzkmita](https://www.linkedin.com/in/grzegorzkmita) | [github.com/jirafey](https://github.com/jirafey)

## EDUKACJA

---

**Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny**

Inżynier informatyki

Szczecin

Paź 2022 – Lip 2026

**Kurs w Python, Microsoft Access, Excel**

Ukończono

[encodeme-maturalnie.pl](https://encodeme-maturalnie.pl)

Sty 2022 – Maj 2022

## PROJEKTY

---

**[grzegorzkmita.com](https://grzegorzkmita.com)** | [GitHub](#) | *HTML, CSS, JavaScript, Git, Vercel*

2020 – Teraz

- Utworzyłem personalną stronę typu portfolio z minimalistycznym front-endem
- Zintegrowałem Vercela z GitHubem. Po każdym *git pushu* dochodzi do aktualizacji strony, jeżeli przejdzie on wszystkie kontrole od Vercela.
- Stworzyłem podstronę poświęconą kolokwialnym chińskim słowom używanym w grze Teamfight Tactics.
- Dodałem grafikę reprezentującą przedmioty w grze i ich nazwy, jak i popularne słownictwo używane przez Chińczyków

**Program zarządzający danymi osobistymi z listy** | [GitHub](#) | *C, Git*

Lut 2023

- Zbudowałem program na strukturze listy dwukierunkowej. Wykorzystałem dynamiczną alokację pamięci.
- Zaimplementowałem dodawanie/usuwanie/zapisywanie do pliku/wczytywanie z pliku/sortowanie (bąbelkowe)/szukanie.

**Program mnożący macierze z pliku** | [GitHub](#) | *C, Git*

Sty 2023

- Program stworzyłem używając wskaźników i dynamicznej alokacji pamięci.
- Zaimplementowałem wpisywanie macierzy do pliku, generowanie macierzy losowych, wypisywanie macierzy losowej do pliku txt.

**Square Madness** | [GitHub](#) | *Python, pygame, Git*

Cze 2022

- *Jednoosobowy space shooter 2D. Wrogowie podążają za graczem próbując go unicestwić, a gracz unika pocisków nieprzyjaciół i ulepsza swój statek.*
- Stworzyłem w pełni funkcjonalne menu gry, łącznie z ustawieniami audio i video (pełny ekran/okno).
- Dodałem zakończenie, podpowiedzi dla gracza, udoskonaliłem m.in. system otrzymywania obrażeń, UI i dostosowałem poziom trudności
- Skomponowałem muzykę, utworzyłem grafikę koncepcyjną oraz dodałem SFX.

**Teacup Adventure** | [GitHub](#) | *Python, pygame, Git*

Lut 2022

- *Jednoosobowa platformówka 2D z interesującą mechaniką - gdy użytkownik skacze, z postaci wylatuje kropla, którą należy podnieść by ponownie skoczyć.*
- Skomponowałem muzykę, dodałem SFX, utworzyłem grafikę użytą w grze.
- Naprawiłem system kolizji i dostosowałem poziom trudności.

**Pong** | [GitHub](#) | *Python, turtle, Git*

Lut 2022

- *Dwuosobowa lokalna gra 2D (Retro Pong) - 2 graczy za pomocą swoich paetek odbijają piłeczkę, należy przebić piłeczkę w taki sposób by przeciwnikowi nie udało się jej odbić.*
- Zaprogramowałem m.in. poruszanie się, system kolizji, combo i system punktów.

## UMIĘTNOŚCI PROGRAMISTYCZNE

---

**Języki:** Python, C/C++, HTML/CSS, JavaScript, C#, Rust, Matlab, Arduino

**Technologie:** Access, Excel, Github, Git, Vercel, VS Code, Visual Studio, PyCharm, CLion, Unity, Markdown, LaTeX

**Biblioteki:** pygame, turtle, NumPy, Pandas, Scikit-learn

## JĘZYKI OBCE

---

**Polski:** ojczysty

**Angielski:** C1

**Chiński(mandaryński):** B1

**Niemiecki:** A2

**Niderlandzki:** A1