



Braden Walters

Resumé / Lebenslauf

Arbeitserfahrungen

- Seit Jul 2020 **Kolibri Games GmbH**, *Prototyp-Entwicklung und Entwicklung neuer Handy-Videospiele mit Unity3D.*
- Entwicklung neuer 2D- und 3D-Handyspiele für Android und iOS.
- Feb 2017 - Mai 2020 **HicknHack Software GmbH**, *Kundenprojekte in C++, C# und TypeScript mit Qt, React und Angular.*
- Wartung von graphischer Qt/Windows-Anwendung für Steuerung und Programmierung von Theater-Maschinen.
 - Entwicklung einer TypeScript/Rust-Anwendung für Berichtsgenerierung und Analyse von Daten aus Fertigungsanlagen.
 - Entwicklung und Wartung einer .NET/TypeScript-Anwendung für Steuerung, Programmierung und Berichtsgenerierung für automatisierte Fertigungsanlagen. Client läuft in Desktop- und mobilen Umgebungen.
- Jun 2015 - Jan 2017 **Unister Travel Betriebsgesellschaft mbH**, *Weboberfläche zur Backend-Verwaltung und Automation für Flugportale in PHP with Zend Framework.*
- Feature-Entwicklung für Fulfillment-, Kundensupport- und Buchhaltungs-Systeme.
 - Integration von neuen und schon vorhandenen Computerreservierungssystemen (CRS/GDS).
 - Behebung geschäftskritischer Ausfälle und Systemfehler zur Erhaltung der Systemverfügbarkeit.
 - Entwicklung von Abfragen in MySQL, die auf große Datenmengen optimiert sind, um sie zu exportieren und analysieren.
- Sep 2013 - Feb 2015 **Brilex Industries, Inc.**, *Websoftware für internen Gebrauch in C# mit Microsoft MVC.*
- Entwicklung von Websoftware mit Microsoft MVC und NHibernate für Datenbankzugriff.
 - Frontends für Webanwendungen mit Coffeescript und jQuery entwickelt.
- Nov 2011 - Sep 2014 **Learning Egg, LLC.**, *Entwicklung des Lightning Grader auf Yii/PHP und später Ruby on Rails.*
- Entwicklung von Features für Kunden mit Fokus auf Front-End und Back-End.
 - Wartung und Feature-Entwicklung in PHP mit Yii
 - Optimierung und Entwicklung von Berichtsabfragen in PostgreSQL.
 - Unterstützung bei Migration einer Anwendung zu Ruby on Rails geleistet.
- Okt 2011 - Mär 2013 **YSU Biologie-Fakultät**, *Entwicklung der Plant Alternative Splice Database in PHP.*
- Importfunktionen für Genomdaten aus externen Bioinformatikwerkzeugen.
 - Entwicklung einer minimalen PHP-Anwendung für Datensuche und Anzeige ohne Framework.

Ausbildung

Akademische Ausbildung und beruflicher Werdegang

Aug 2011 - Mai 2015

Youngstown State University (Universität), *Youngstown, Ohio*.

o B.Sc. Informatik, Nebenfach: Mathematik

Durchschnittsnote, 3,68 (*US-Grade-Point-Average*), ca. 1,3 im dt. Notensystem.

Sprachkenntnisse

Englisch Muttersprache

Deutsch Fortgeschrittene Kenntnis (C1 selbsteingeschätzt)

o TestDaF Niveau 5 in Leseverstehen, Hörverstehen und mündlichem Ausdruck

o TestDaF Niveau 4 in schriftlichem Ausdruck

Qualifikationen

Softwareentwicklung

Betriebssysteme

GNU/Linux.

Programmiersprachen

C, C++, Python, Java, JavaScript, PHP, Ruby, CoffeeScript, C#, Clojure, Haskell, TypeScript.

Softwarekonzepte

Grundlagen von Spiel-KI, Compilerbau.

Mathematik

Integralrechnung, Matrixtheorie, Gruppentheorie.

Allgemeine Werkzeuge

Git, PostgreSQL, RabbitMQ, Reactive Extensions, EntityFramework 6.

Serverseitige

Ruby on Rails, Django, Yii Framework, ASP.NET Core, Microsoft MVC, Zend Framework 1.

Webentwicklung

Clientseitige

React, Flux, Angular, jQuery, Webpack.

Webentwicklung

Desktop- und Mobile-
Anwendungsentwicklung

Qt, Grundlagen des Android-SDKs für Medienanwendungen.

Grafiksoftware /
Spielentwicklung

Unity3D, Zenject, Godot Engine.

Publikationen in der Forschung

Informatik

2015 **iTrace: Enabling Eye Tracking on Software Artifacts Within the IDE to Support Software Engineering Tasks**, *Shaffer, T., Wise, J., Walters, B., Müller, S., Falcone, M., Sharif B.*

2015 **Tracing Software Developers' Eyes and Interactions for Change Tasks**, *Kevic, K., Walters, B., Shaffer, T., Sharif B., Fritz, T., Shepherd, D.*

2014 **Capturing Software Traceability Links from Developers Eye Gazes**, *Walters, B., Shaffer, T., Sharif, B., and Kagdi, H.*

2013 **Towards an Eye-tracking Enabled IDE for Software Traceability Tasks**, *Walters, B., Falcone, M., Shibble, A., Sharif. B.*

Bioinformatik

2013 **Genome-wide landscape of alternative splicing events in *Brachypodium distachyon***, *Walters, B., Lum, G., Sablok, G., Min, XJ.*

Für Forschung entwickelte Software

- Jan 2013 - Mär 2015 **iTrace**, *Eclipse-Plugin, das Software-Traceability-Links mithilfe von Eyetracking-Daten ermittelt.*
<http://www.i-trace.org/>
- Okt 2011 - Mär 2013 **Plant Alternative Splice Database**, *Öffentlich zugängliche Anwendung zur Suche und Anzeige von Informationen über alternative Spleißen in Pflanzenspezien.*
<http://proteomics.yzu.edu/altsplice/>

Freie und quelloffene Softwareprojekte

- GitHub-Profil
seit Feb 2019 **RocketThing**, *3D-Actionspiel in Unity3D.*
<https://github.com/meoblast001>
- seit Nov 2013 **Thugaim**, *2D-Videospiel für Android in Java.*
- seit Aug 2011 **KKSystem**, *Digitales Flashkartensystem ursprünglich auf Django in Python aber jetzt in Ruby on Rails.*

GameJam-Projekte

- Nov 2019 **Busy Beaver (3m5 GameJam Nov 2019)**, *2D-Plattformspiel, das in Godot gemacht wurde. Zu Lichteffekten, Kunst und Spiellogik beigetragen.*
<https://github.com/meoblast001/3m5GameJamNovember2019>
- Mai 2019 **Island Escape (3m5 GameJam May 2019)**, *3D-Netzwerkmultiplayer (2-Spieler) Actionspiel, das in Unity3D gemacht wurde. Zu Spiellogik und Networking beigetragen.*
<https://github.com/Rittergit/GameJamMay2019>