

✉ a.eletsky@gmail.com
☎ +49-1512-61-33-460
🔗 tiendil.org/ru

Елецкий Алексей

Ожидаемые позиции: CTO, Engineering Manager, Lead, R&D

🐙 github.com/tiendil
📄 habr.com/ru/users/tiendil
📘 facebook.com/tiendil
in linkedin.com/in/tiendil
📧 t.me/tiendil

Актуальная версия: tiendil.org/ru/cv

Кратко

- 17 лет в разработке ПО, 13 — в геймдеве, 9 — в топ геймдев компаниях.
- Специализируюсь на решении нетипичных задач, наведении порядка, разработке backend.
- Не привязан к технологиям, легко переключаюсь на выгодные для текущего проекта.
- Знаком с большинством ролей. Всегда играю несколько, выбираю по потребностям проекта.
- Активно разрабатываю экспериментальные pet-проекты, смотрите GitHub.
- Пишу эссе о книгах, технологиях и мышлении в [блоге](#).
- Интересуюсь инженерией систем, ИИ, анализом кода, процедурной генерацией, геймдизайном.

Навыки

Языки программирования: Python, JavaScript, TypeScript, C++, C

Облака: AWS

Базы данных и аналоги: PostgreSQL, MySQL, Redis, Graphite, Prometheus, BigQuery, RabbitMQ

Библиотеки, фреймворки: FastAPI, Django, Twisted, AIOHTTP, jQuery, Vue.js, Ansible

Инфраструктура: Linux, Docker, Git, Jira, Confluence, GitHub, GitLab

Прочее: алгоритмическая база, бизнес-анализ, техническое писательство, DevOps

Языки: русский, английский

Примеры кода

Feeds Fun: github.com/Tiendil/feeds.fun

Сервис агрегации новостей с тегами и ChatGPT.

Smart Imports: github.com/tiendil/smart-imports

Автоматический импорт зависимостей во время импорта Python модулей.

Работа

2024-...

Творческий отпуск

Формализую опыт, учусь, прототипирую, работаю над хобби проектами.

Технологии: Python, Type Script, LLM, gamedev

- Подробный отчёт появится по окончании отпуска

2022-2023

[Palta](#)

Engineering Manager
Tech Lead

Вертикальное платёжное решение для дочерних стартапов

Принятие платежей из множества платёжных сервисов, подписки, управление купленными сущностями, унифицированная аналитика, скидки, админки, SDK, умная обработка платежей: disputes, refunds, fallback, восстановление после ошибок, etc.

Технологии: AWS, Lambdas, Python, FastAPI, PostgreSQL, Redis, Docker

- Направлял развитие проекта от пустого репозитория до успешного прохождения новогоднего сезона на проде со всеми фичами.
- Помог core команде вырасти от 3 до 7 человек.
- Менторил коллег, передавал свои обязанности по мере готовности коллег
- Заложил и поддерживал архитектуру, процессы (например, [написание RFC](#)), которые позволили двигаться вперёд без остановок.
- Достигли отличного качества сервиса с единственным QA специалистом.
- Нашли баги в топовых Python библиотеках, включая [баг, который сломал OpenAI](#), а нас не сломал.
- Супер устойчивая архитектура позволила отслеживать все шаги обработки платежей, восстанавливать обработку с любого шага при возникновении проблем.
- Всё время успешно сочетал написание кода с управленческими обязанностями.

2019-2021

Творческий отпуск

Формализовал опыт, учился, прототипировал, работал над хобби проектами.

Технологии: Python, Julia, web development, gamedev, deep learning

- Подробный отчёт смотрите в блоге: tiendil.org/ru/posts/the-results-of-the-sabbatical-2019-2021
- Опубликовал более 100 эссе о технологиях, геймдизайне, мышлении. Объёмом больше первого романа о Гарри Поттере.

2017-2019

Melsoft Games

Tech Lead

Мобильная игра **My Cafe**. Больше 50М установок в Google Play на сентябрь 2021.

Отвечал за код и архитектуру сервисов. Адаптировал старый код под рост нагрузок.

Консультировал коллег по архитектуре и алгоритмам.

Технологии: Linux (Ubuntu), Python, Twisted, Django, PostgreSQL, Redis, Graphite, Prometheus, Grafana, Ansible, Docker

- В 2019 сервера держали 1.5M RPM.
- Реализовал масштабируемый шардинг профилей — на порядок снизил нагрузку на базу.
- Стабилизировал серверную часть логики приёма платежей.
- В срочном порядке реализовал поддержку GDPR.
- Адаптировал серверную логику для работы в Китае.
- Внедрил практику написания unit-тестов.
- Вместе с аналитиком наладил систему маркетинговых акций, реализовал A/B тесты.
- QA благодарили за качественные комментарии к задачам.

2015-2017

Melsoft Games

Team/Tech Lead

Мобильные игры **Toy Defense 1, 2, 3**

Отвечал за серверную часть игр. Консультировал коллег по инфраструктуре, архитектуре и алгоритмам. Разрабатывал внутренние проекты.

Технологии: Linux (Ubuntu), Python, Twisted, Django, MySQL, Redis, Fabric, Graphite, Grafana

- Вернул сервер в состояние, пригодное для оперирования проектом.
- Разработал сервис обработки платежей, который внедрили в соседний продукт.
- Автоматизировал тестирование, подготовку инфраструктуры и доставку проекта на сервера.
- Актуализировал технологии, наладил сбор метрик, перевёл разработку на Git.
- Совместно с аналитиком реализовал сбор статистики и маркетинговые акции.
- Подготовил проект к выводу из эксплуатации.

2012-2015

Сказка

Co-Founder

Product Manager

Developer

Game Designer

Community Manager

Текстовая ММО «Сказка»

Собрал команду. С нуля разработал собственный продукт. Прошёл полный путь от прототипирования до выпуска и сопровождения.

Технологии: Linux (Ubuntu), Python, JavaScript, PostgreSQL, Redis, RabbitMQ, Django, jQuery

- Реализовал продвинутую процедурную генерацию [русского текста](#) (возможно, лучшую), [заданий](#), карты.
- Реализовал контроль качества через полное автоматизированное тестирование.
- Организовал команду волонтеров, которые помогают в разработке и поддержке игры.
- Исходники проекта открыты: github.com/the-tale
- Статистика проекта открыта: the-tale.org/statistics

2010-2012

Wargaming

Senior Developer

Веб-портал [World of Tanks](#), мета-игра «Клановые Войны»

Командой полностью сменили стек технологий и разработали портал одной из самых успешных онлайн игр: регистрацию, профили игроков, кланов, управление кланами, статистику, рейтинги, турниры, мета-игру для кланов, новости, i18n, etc.

Технологии: Linux (CentOS), Python, JavaScript, PostgreSQL, Memcached, RabbitMQ, Django, jQuery

- За 2 месяца переключился с C++ на Python, JavaScript и начал писать production ready код.
- Реализовал профили игроков, кланов, управление кланами, рейтинги, etc.
- Совместно с коллегой спроектировал и реализовал GUI для «Клановых Войн».
- Сформулировал требования для капчи, проверки качества паролей и реализовал их.
- На 2012 год отвечал за техническую реализацию всего портала.

2009-2010

Wargaming

Middle Developer

Стратегия реального времени [Order of War](#)

Оптимизировал код, разрабатывал игровую логику, GUI.

Технологии: Windows, C++, внутренний игровой движок

- На испытательном сроке ускорил цикл обработки команд изменения состояния подсистемы графики в 2 раза.
- Разработал удобный и стабильный интерфейс управления формациями юнитов. Игра выходила на дисках, стабильность была важна.

2008-2009

ltransition

Middle Developer

Автоматический перенос Linux с физических машин на виртуальные

Отвечал за конфигурацию виртуального железа в соответствии с параметрами физического.

Технологии: Linux, Perl, C, Xen, VMWare

- Внедрил автоматизированное тестирование.

2007-2008

ltransition

Junior Developer

GUI VoIP телефона

Технологии: Windows, C++, wxWidgets

Образование

2004-2009 — специалист, инженер-системотехник

Беларуский государственный университет информатики и радиоэлектроники

Кафедра искусственного интеллекта, факультет информационных технологий и управления

Достижения

- [Arctic Code Vault Contributor](#) на Github.
- Второй диплом (3-е место) в ¼ финала ACM Western Subregion 2006.