

Lebenslauf

Kenntnisse

Programmiersprachen : C++, Python, Java, Lua, Lisp
Bibliotheken : QT, MySQL, TinyXML
Programmiertools : MS Visual Studio, GNU Compiler, CodeWarrior für PS2 von Metroworks, Eclipse
Entwicklungstools : Perforce, Visual Source Safe, Subversion, Bugzilla, Mercurial
Sprachen : deutsch, englisch (First Cambridge, TOEFL)

Stellen

ab 01 2008 Dozentin für Softwaredesign, Mathematik und Physik für Computerspiele an der Gamesakademie Berlin und Frankfurt

03-06 2008 Freelancer bei milestone.it, Mailand, Italien, Portierung auf Xbox 360, PS3, Wii, Arbeit an Gamelogik, Datenbank
In Kürze : Xbox 360, PS3, Wii

03-05 2007 Freelancer bei Studio2, Ascaron für Sacred2, In Kürze : KI, C++, Pathfinding, Kynapse

02 2007 Gründung meiner eigenen Firma, seither Arbeit als Freelancer

2002 - 2006 C++ Spieleprogrammierung, Phenomic, Inge lheim (D), seit August 2006 EA Phenomic
Mitwirkung an Spellforce 1 und 2 inkl. Addons
Arbeitsbereiche :

- KI Programmierung :
 - Gegnerverhalten
 - Aufbau-KI (Programmierung und Design)
- DBFrontend in QT mit MySQL (Programmierung und Design)
- Editor in QT (Weiterentwicklung)
- Szenegraph, Kollisionschecks, Sichtlinienchecks
- Mathematikhilfssklassen inkl. Unittests, XML

In Kürze : KI , C++, QT, MySQL

2000 - 2002 C++ Spieleprogrammierung, Neo Software, Wien (A) (später Rockstar Vienna) war Teil von Take2
Arbeitsbereiche :

- Entwicklung und Programmierung für ein Massive Multiplayer Persistent World Online Roleplaying Spiel
- Evaluierung von NetImmerse der Grafikengine von NDL
- Entwicklung und Programmierung für ein PS2 Spiel
- Maya API und MEL Plugin Programmierung für ein FPS
- Tool Programmierung für die Serious Sam Engine
- Skripting für die Serious Sam Engine von Croteam, im Speziellen KI und Pathfinding (Entwicklung, Design und Programmierung)

In Kürze : C++, Maya API und MEL, KI und Pathfinding, PS2

Ausbildung

1998-2000

Doktorarbeit in theoretischer Physik an der TU Wien

Doktoratsthema : (0,2) Kompaktifizierung Heterotischer Superstrings

Bereiche :

- Forschung in Stringtheorie und in der dazugehörigen Mathematik (Topologie, Differentialgeometrie, Gruppentheorie)
- Implementierung der topologischen Berechnung in C
- Programmierung in Perl für die Aufbereitung der Eingabedaten
- Administration eines Linuxservers

In Kürze : C, Linux, Physik, Mathematik, Perl

1997

Assistentin für Theoretische Physik an der ETH Zürich, Schweiz

Bereiche :

- Forschung in Stringtheorie und mathematischer Physik

1990 – 1996

Studium der theoretischen Physik, Mathematik und Astronomie an der Universität Basel, Schweiz

Bereiche :

- Diplomarbeit in Astrophysik zum Thema "Deflagrationsfront in einer Supernova Typ Ia"
- Programmierung einer thermodynamischen Simulation in Fortran77
- Hilfsassistentin am Astronomischen Institut, Basel
- IAESTE Austauschstudentin an einem Nuklearenergiephysikinstitut in Polen

In Kürze : Fortran77, Diplom, Astrophysik