



Florentina - Ștefania Bratiloveanu

Data nasterii	02.09.1992
Localitatea de domiciliu	Drobeta Turnu - Severin
Telefon mobil	0727187395
Telefon fix	-
Sex	F
Nationalitate	Romana
Email	florentina.bratiloveanu@gmail.com

Studii

Studii liceale	Liceul	Colegiul National "Traian" , Drobeta-Turnu-Severin	2007 - 2011
	Specializarea	Informatica	

Studii superioare	UPB Facultatea de Automatica si Calculatoare , Bucuresti		2011 -
	Specializarea	Calculatoare si Tehnologia Informatiei	
	An de studiu	An 3 din 4	
	Am finalizat ultimul semestru cu media	-	
	Pe specializarea mea sunt in primii	-	

Am dobandit cunostinte teoretice de: Electronica (cunostinte de baza), Programare procedurala (C, Pascal, Basic etc.) (cunostinte aprofundate), Design si administrare retele informatice (Unix, Windows etc.) (cunostinte bune), redactare texte (cunostinte aprofundate), Desing de interfete si utilizabilitate (cunostinte medii), Programare orientate pe obiecte (Java, .NET, C++ etc.) (cunostinte aprofundate), Comunicare in retea (cunostinte bune), Gestiune a retelelor de comunicatii (cunostinte bune), Design si administrare retele informatice (Unix, Windows etc.) (cunostinte bune).

Certificari atestate si	Asistent programator	01.01.2007 - 01.01.2011
--------------------------------	-----------------------------	----------------------------

traininguri

Institutia	Colegiul National Traian
Localitatea	Drobeta-Turnu-Severin
Valabilitatea	nelimitat

ECDL (European Computer Drive Licence)00-00-0000 -
01.01.1970

Institutia	Colegiul National Traian
Localitatea	Drobeta-Turnu-Severin
Valabilitatea	nelimitat

IT Essential00-00-0000 -
01.01.1970

Institutia	Colegiul National Traian
Localitatea	Drobeta-Turnu-Severin
Valabilitatea	nelimitat

CCNA 103.04.2011 -
01.01.1970

Institutia	Colegiul National Traian
Localitatea	Drobeta-Turnu-Severin
Valabilitatea	-

Electronica aplicata00-00-0000 -
01.01.1970

Institutia	Facultatea de Automatica si Calculatoare
Localitatea	Bucuresti
Valabilitatea	-

-

Obiective**Obiective
generale****Dupa finalizarea studiilor imi doresc sa lucrez intr-unul din domeniile:**
software**Vreau sa lucrez cu urmatoarele limbaje/tehnologii/sisteme:** C,/C++, Java**Jobul urmarit dupa finalizarea studiilor:** Programator**Obiectivele
stagiului**Principalul motiv pentru care particip la stagii este: vreau sa dobandesc
experienta practica

La finalizarea stagiului mi-as dori sa: am mai multa experienta practica

DisponibilitateSunt disponibil pentru stagiul in perioada: 01.06.2014 - *Prezent*

-

Cunostinte si abilitati

Cunostinte tehnice	Progamare C (teoretic: aprofundate, practic: aprofundate), Matlab (teoretic: medii, practic: medii), HTML/CSS (teoretic: bune, practic: bune), MPI programming (teoretic: bune, practic: bune), OOP programming (teoretic: aprofundate, practic: aprofundate), Sockets programming (teoretic: bune, practic: bune), Haskell (teoretic: bune, practic: medii), Scheme (teoretic: bune, practic:)
Limbi straine	engleza (scris: aprofundate, vorbit: aprofundate), franceza (scris: bune, vorbit: bune), spaniola (scris: bune, vorbit: bune)
Abilitati care nu au fost mentionate anterior	analiza (cunostinte aprofundate), spirit de observatie (cunostinte bune), lucru in echipa (cunostinte bune), memorare rapida (cunostinte bune), rezolvare de probleme (cunostinte bune), comunicare in scris (cunostinte aprofundate), comunicare si prezentare orala (cunostinte bune), coordonare (cunostinte bune), sinteza (cunostinte aprofundate), prelucrare rapida a datelor (cunostinte aprofundate)
Alte abilitati	-

Proiecte scolare

Dictionar	<p>Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:</p> <p>Proiectul a fost realizat utilizand doua paradigme diferite: cea imperativa, iar limbajul ales a fost C si cea orientata pe obiecte, folosind Java. Proiectul a constat in implementarea unui HashTable impreuna cu toate functiile acestuia de adaugare, stergere, cautare si update. In urma acestor doua proiecte, am reusit sa fac diferenta intre cele doua paradigme, sa ma acomodez cu pointerii si structurile de data.</p> <p>Pot fi recomandat de: -</p>	17.03.2014 - 20.03.2014
Messenger	<p>Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:</p> <p>Proiectul a constat in dezvoltarea unei aplicatii practice folosind socketi TCP. Acesta a fost implementat in C. Scopul proiectului a fost sa cream un server care primea mesaje speciale de la clienti precum: aflare adresa IP si port a unui client, trimitere mesaje catre un alt client prin server, broadcast prin server, trimitere fisiere, deconectare.</p> <p>Pot fi recomandat de: -</p>	05.05.2013 - 08.05.2013
Client DNS	<p>Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:</p> <p>Acest proiect a avut scopul familiarizarii cu un RFC si implementarea unui client DNS, urmand modul de design al acestui protocol. Protocolul de transport folosit a fost UDP. Implementarea a inceput prin crearea unei structuri pentru fiecare interogare in parte si trimiterea acesteia catre primului server DNS disponibil. Urmatorul pas a fost</p>	25.05.2014 - 28.05.2013

parsarea raspunsului primit de la server.

Pot fi recomandat de: -

Mini Shell	<p>Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:</p> <p>Proiectul a constat in simularea unui Shell. Scopul a fost procesarea unor comenzi compuse secvential/paralel/in pipe. In urma temei, am invatat sa lucrez cu procese, sa redirectez output-ul unei comenzi catre o alta comanda si sa folosesc apelurile de sistem</p>	<p>30.03.2014 - 01.04.2014</p>
Pot fi recomandat de: -		
Calcula paralel folosind MPI	<p>Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:</p> <p>Tema a constat in implementarea calculelor matematice pe multimile Julia si Mandelbrot folosind calcul paralel si familiarizarea cu MPI. Scopul era crearea unor imagini garyscale cu fractali. Tema a folosit un subiect foarte interesant. Fractalii sunt definiti in fond de o functie recursiva care ar putea fi apelata la infinit, dar cum puterea de procesare a calculatoarelor nu este infinita, ii putem defini ca a o apelare recursiva a functiei infinit matematica.</p>	<p>13.12.2013 - 14.12.2013</p>
Pot fi recomandat de: -		
Implementare paralela folosind OpenMP	<p>Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:</p> <p>Proiectul a constat in analiza urmatoarei culori politice a politicianilor primind ca date initiale culoarea politica a lor si cea a vecinilor lor. Am invatat sa lucrez cu thread-uri folosind OpenMP.</p>	<p>06.11.2013 - 08.11.2013</p>
Pot fi recomandat de: -		
Implementare diversi algoritmi in Matlab	<p>Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rezolvarea sistemelor de ecuatii in situatii practice de calcul numeric - formare/corectare de erori (Hamming Code) - interpolare imagini - implementare algoritm Page Rank - implementare algoritm K-Means 	<p>06.11.2011 - 04.01.2011</p>
Pot fi recomandat de: -		
Simulare retea	<p>Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:</p>	<p>00-00-0000 - 01.01.1970</p>

Scopul urmarit de tema a fost asigurarea conectivitatii dintr-o retea in alta, de la un PC de altul din aceeași retea după anumite reguli. A trebuit să configurăm adrese IP pe stații, să adăugăm rute default pe routere pentru ca rețelele să poată comunica între ele, să limităm traficul în aceeași rețea, să configurăm default gateway și nu în ultimul rând să subnetăm un spațiu de adrese eficient. Proiectul a fost realizat în Packet Tracer.

Pot fi recomandat de: -

**Simulare
topologie pe
masina virtuala**

Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:

10.04.2014 -
15.04.2014

Scopul temei a fost familiarizarea cu tehnologia LXC și am avut de configurat adrese IPv4/IPv6, rute, conexiunea către internet, DNS, configurare serviciu SSH, crearea script-urilor cu wget pentru preluarea unor fișiere de la o adresă, autentificare. Tema a fost realizată pe Linux.

Pot fi recomandat de: -

Geometry Wars

Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:

01.11.2013 -
04.11.2013

Scopul proiectului a fost implementarea jocului Geometry Wars, folosind framework-ul pus la dispoziție. Noi am trebuit să implementăm mișcarea unei nave pe ecran, mișcarea random a inamicilor, simularea atacului inamicilor la apăsarea unor taste și modificarea variabilelor scor și numărul vieți pe parcurs.

Pot fi recomandat de: -

Crazy Driver

Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:

15.11.2013 -
19.04.2014

Scopul acestui proiect a fost familiarizarea cu lumea 3D, diferența între proiecția paralelă și proiecția perspectivă. În centrul acțiunii, a stat o mașinuță care era coordonată din săgeți și trebuia să evite obstacole.

Pot fi recomandat de: -

**Proiectarea
Algoritmilor**

Obiective, responsabilitati proprii si rezultat:

12.02.2013 -
28.05.2013

- folosirea corectă a structurilor de date și algoritmi specifici acestora
- implementarea diversilor algoritmi studiați în cadrul laboratoarelor sau a temelor
- simularea mișcării unui robot pentru Tron
- Greedy, Programare Dinamică, Parcurgere grafuri, algoritmi backtracking, algoritmi min-max

Pot fi recomandat de: -

Proiecte extrascolare si personale

Dezvoltare personala - 00-00-0000 -
01.01.1970

Obiective, responsabilitati si rezultate:

In timpul liber sunt pasionata sa urmaresc cursuri de pe coursera.org, sa citesc carti tehnice sau sa urmaresc articole cu teme specifice.

Pot fi recomandat de: -

Concursuri

Acadnet **Premiu obtinut:** Premiul I si II pe judet la sectiunile Calculatoare si Retele 01.01.1970 -
01.01.1970
Obiective, responsabilitati proprii si rezultat: -
Pot fi recomandat de: -

Banci in actiune Junior Achievement Romania **Premiu obtinut:** Certificat 00-00-0000 -
01.01.1970
Obiective, responsabilitati proprii si rezultat: -
Pot fi recomandat de: -

Responsible Buisness Junior Achievement Romania **Premiu obtinut:** Certificat 00-00-0000 -
01.01.1970
Obiective, responsabilitati proprii si rezultat: -
Pot fi recomandat de: -

Simulare economica manageriala JAR **Premiu obtinut:** Certificat 00-00-0000 -
01.01.1970
Obiective, responsabilitati proprii si rezultat: -
Pot fi recomandat de: -

AMC 10 **Premiu obtinut:** Mentione 00-00-0000 -
01.01.1970
Obiective, responsabilitati proprii si rezultat: -
Pot fi recomandat de: -

Stagii de practica

ONG si asociatii

Sonoro**Organizator**00-00-0000 -
01.01.1970**Activitati:**

Timp de 2 ani am fost voluntara pentru Festivalului International de Muzica de Camera SoNoRo. Acesta se desfasoara aproximativ 3 saptamani in luna noiembrie si are ca scop promovarea muzicii clasice în orase precum: Bucuresti, Iasi si Cluj. Activitatile desfasurate în cadrul festivalului cuprindeau promovarea si organizarea concertului.

Pot fi recomandat de: -**Edusfera****Trainer**03.10.2013 -
*Prezent***Activitati:**

Digital Kids este un proiect sustinut de asociatia Edusfera in parteneriat cu ROSEdu. Acesta are scopul de a oferi abilitati digitale pentru copii si adolescenti. Copiii pot sa-si dezvolte gandirea analitica, creativitatea si invata sa foloseasca programe open-source precum Scratch, Khan, Mozilla Thimble, etc. Experienta in urma acestui proiect este una puternica. Mi-am dezvoltat capacitatea de a lucra intr-o echipa pentru o "echipa" de tineri si nu in ultimul rand analiza programelor scrise de altii.

Pot fi recomandat de: -

-

Slujbe