

Curriculum Vitae

Tóth Milán
1979 12 29

Elérhetőség

milgra@milgra.com
30 532 45 70
1134 Budapest, Csángó u. 4/b 3/20



Tanulmányok

1998 Érettségi, Balassi Bálint Gimnázium
1998 Középfokú angol nyelvvizsga
1997 B,C típusú jogosítvány

Tapasztalat

9 év professzionális programozói tapasztalat
18 év hobbi programozói tapasztalat

Programozási nyelvek

Java
Objective C
Actionscript 1,2,3
Adobe Server Side Actionscript
UML

Gyakorlat

TCP/UDP socket programozás
alacsony szintű adat streaming
audio/video streaming (RTMP)
kliens-szerver alkalmazásrendszerek
fizikai modellezés (szilárdtest dinamika)
3D grafika és programozás
részecske rendszerek
játékprogramozás
felhasználói felület építés

Munkahelyek

2001-2005 fejlesztő, 2D, 3D designer
2005-2007 vezető programozó, rendszertervező Jasmin Media Group Kft
2007-2008 rendszertervező Make.Tv Gmbh
2008-2009 rendszertervező TeleMedia Kft
2009 CEO, CTO, Milenia-Systems Kft

Hobby

játékprogramozás, amatőr színjátszás és éneklés, gitározás, zene, harcművészetek

Referenciák

Milenia Grafter Server – A 64 Kbyteos flash media szerver

url : <http://milgra.com/projects/mileniagrafter08/index.html>

információ :

Nem voltam megelégedve az Adobe hivatalos flash media szerverével (drága volt, nagy és instabil), így elkezdtem visszafejteni az RTMP protokolt, és megírtam a saját szerver változatomat. 2008 elejére már elértem egy stabil változatot, ezután az Adobe sok mindent megváltoztatott a protokolban, amiknek a visszafejtéséhez már nem volt elég időm és energiám, így leálltam a fejlesztéssel, és elkezdtem használni a WOWZA médiaszerveret (szintén JAVA alapú).

használt technológiák :

Eclipse fejlesztői környezetnek
JAVA NIO socketek a nagy teljesítmény miatt
Fejlett thread kezelés
Wireshark TCP dumpoláshoz és protokoll visszafejtéshez
0xED hexa editáláshoz

MAKE.TV – On-line interaktív TV-stúdió és sugárzó rendszer

url : <http://make.tv>

információ :

A make.tv rendszertervezőjeként és vezető fejlesztőjeként a rendszer minden részét nekem kellett megterveznem, és az alapokat leprogramoznom, a fűtözött kommunikációs és médiaszerveralkalmazásoktól kezdve a kliensig.

használt technológiák :

Milenia Grafter, Red5 kommunikációs szerverként
Flash Media Server, Content Delivery Network média szerverként
Adobe Flash a kliensekhez
Eclipse – JAVA, Actionscript, XML fejlesztői környezet
MySQL adatbázis

Livejasmin – cam to cam szolgáltatás felnőtteknek

url : <http://www.livejasmin.com>

információ :

Amikor a livejasminnál kezdtem, a JAVA alapú media streaming rendszerük (Firecracker Video) elérte a határait. Terveznem kellett egy új, fűtözött, nagy teherbírású rendszert Flash Media Szervekre építve. Az első év után a livejasmin lett a világ legnagyobb felnőtt élőkamerás tartalomszolgáltatója extrém nézőszámokkal.

használt technológiák :

Eclipse – SSAS, Actionscript fejlesztői környezet
Flash Media Server
AMFPHP adatbázis kommunikációhoz

For.Me – közösségi élőkamerás megoldások

url : nincs online

információ :

Saját céggemmel egy közösségi siteot szerettem volna létrehozni, ami 3 élőkamerás alrendszerre épült volna, egy cam2cam rendszer a személyes beszélgetésekhez, egy multi video chat nagylétszámú beszélgetésekhez, és egy interaktív tv stúdió a bloggerek részére. Sajnos nem volt elég erőforrás a site befejezéséhez, de az alrendszerek elkészültek.

használt technológiák :

Wowza Media Server média streameléshez
Eclipse – JAVA, Actionscript fejlesztői környezet
RTSP – H264 streameléshez
MySQL adatbázis

Termite – az egyedi és leegyszerűsített valósidejű akcióstratégia iPhone-ra

url : <http://milgra.com/iphone/termite>

információ :

Szerettem volna egy játékot csinálni az "Objektum orientálás – egy hangyaboly létrehozása" cikkemre alapulva, és az iPhone elterjedésével elhatároztam hogy erre a platformra írom meg.

használt technológiák :

xCode – Objective -C és iPhone fejlesztői környezet
Részecskekeresetek

Egyéb játékok és kísérletek

url :

<http://milgra.com/projects/flexgames/>
<http://milgra.com/projects/flexperiments/>

Cikkek

Ismerkedés a Red5 média szerverrel

<http://www.actionscript.org/resources/articles/615/1/Getting-started-with-red5-server/Page1.html>

Stream és adatbáziskapcsolat a Red5 média szerverrel

<http://www.actionscript.org/resources/articles/617/1/Streaming-and-database-connection-with-red5-media-server/Page1.html>

Java tippek és trükkök

<http://www.milgra.com>

Alacsonyszintű AS3 – RTMP kapcsolat létrehozása socket és ByteArray segítségével

<http://www.actionscript.org/resources/articles/630/1/Low-level-AS3---Establishing-an-RTMP-connection-with-Socket-and-ByteArray/Page1.html>

Objektum orientáció – egy hangyaboly létrehozása

<http://www.actionscript.org/resources/articles/625/1/Object-Orientation--Creating-an-ant-swarm/Page1.html>

Fejlett inverz kinematika

http://gotoandplay.it/_articles/2004/12/inverseKinematics.php

Leképezési sík alapú valós 3D

http://milgra.com/?doc=Projection_Plane_Based_Real_3D

Vektor metszéspont kalkulációk

<http://www.actionscript.org/resources/articles/626/1/Vector-intersection-calculations/Page1.html>

Mandelbrot halmaz programozás

<http://www.actionscript.org/resources/articles/614/1/Creating-a-Mandelbrot-set/Page1.html>

Kamera mozgás által irányított labda

<http://www.actionscript.org/resources/articles/613/1/Camera-motion-controlled-ball/Page1.html>