

# John Laurence Murray

**Fecha de nacimiento:** 29 / 02 / 80

**N.I.E:** Y1280581R

**Domicilio:** Sevilla, España

**E-Mail:** johnLmurray [at] gmail [dot] com

**LinkedIn:** <http://uk.linkedin.com/pub/john-murray/64/791/102>

**Web:** <http://john.HiddenNetwork.co.uk> | <http://www.solocodo.com>

---

## Formación Académica

Colegio San Anselmo **Fecha:** Septiembre '91 - Junio '98

'A' Levels / Bachillerato (Computación y Ciencias)

GCSE / Educación Secundaria

- Inglés Nativo
  - Español intermedio (Lectura, Hablado y Escrito. Autodidacta viviendo en España desde 2010)
- 

## Experiencia de Programación

- Lenguajes: 10+ años C\C++, 5+ años Objective-C(++)/Java/C#/Swift
- Tecnología Web: Javascript/Typescript/HTML5/WebGL/Angular2
- 8+ años de programación en iOS (profesional y personal)
- Plataforma Android (gradle build / native / Android Studio)
- GIT, SVN y Perforce
- Compilador MS Visual Studio C++ / IDE, Xcode, Compilador GCC (+makefiles)
- Unity Editor y scripting
- Scripting básico de Unreal Engine 4 (Blueprints)
- OpenGL/ES (+GLSL) APIs
- OpenCV y librerías de Realidad Aumentado
  
- 2 años de programación para Wii
- 2 años de programación PS2/GC/Xbox original(+Xbox:Live) (principalmente redes)
- Maya/MEL (plug-ins y scripting)
- Amplio conocimiento de librerías de software libre
- Win32, OSX Cocoa APIs (+Qt, wxWidgets)
- LUA
- Microsoft Windows, Mac OSX y Linux

10+ apps/juegos lanzados profesionalmente como programador (+más como testador)

10 apps/juegos personales para iOS/Android como programador

## Experiencia Laboral

**Empresa:** SOLOCODO (Autónomo) **Fechas:** Noviembre 2016 – Enero 2017  
**Cliente:** Dr. Juan F. Rodríguez-Testal - TECS (Testal Emotional Counting Stroop) aplicación  
**Lenguajes/Herramientas:** C++, wxWidgets, JSON

**Empresa:** SOLOCODO (Autónomo) **Fechas:** Enero 2016 – Marzo 2016  
**Cliente:** Dsquare - Programador portando un videojuego desde Windows a Mac OS X  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++, Objective-C++, OpenGL, OpenAL, GLSL

**Empresa:** SOLOCODO (Autónomo) **Fechas:** Julio 2013 – Diciembre 2015  
**Cliente:** M9 – Programador de un sistema de punto de ventas. (<http://www.m9registerpro.com>)  
**Lenguajes/Herramientas:** Objective-C / SQL / SOAP / JSON

**Empresa:** Hidden Games **Fechas:** Julio 2011 – Ahora  
**Trabajo:** Programador de Videojuegos (<http://www.hiddengames.co.uk>)  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++, C#, Objective-C++, Java, OpenGL, GLSL, MEL, LUA

**Empresa:** Bravo Game Studios / Genera Games **Fechas:** Agosto 2010 – Junio 2011  
**Trabajo:** Programador Senior/Líder (<http://www.generagames.com>)  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++, Objective-C++, Java

**Empresa:** Hidden Games **Fechas:** Noviembre 2009 – Julio 2010  
**Trabajo:** Programador de Videojuegos  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++, Objective-C++, Java, OpenGL, OpenAL, GLSL, MEL, LUA

**Empresa:** Full Fat **Fechas:** Agosto 2007 – Septiembre 2009  
**Trabajo:** Programador Técnico/Senior de Videojuegos (<http://www.fullfat.com>)  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++

**Empresa:** Hidden Games **Fechas:** Enero 2004 – Agosto 2007  
**Trabajo:** Programador de Videojuegos (<http://www.hiddengames.co.uk>)  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++, Objective-C++, MEL, LUA

**Empresa:** THQ (UK oficinas) / GameOps **Fechas:** 3 meses en 2004  
**Trabajo:** Programador Autónomo (<http://www.thq.com>)  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++

**Empresa:** Blitz Games **Fechas:** Enero 2002 – Septiembre 2003  
**Trabajo:** Programador de Redes / equipo de tecnología (<http://www.blitzgames.com>)  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++

**Empresa:** Midas Interactive \ IEL **Fechas:** Abril 2001 – Diciembre 2001  
**Trabajo:** Programador Junior (<http://www.midasinteractive.com>)  
**Lenguajes/Herramientas:** C, C++

**Empresa:** Empire Interactive

**Fechas:** Julio 1999 - Marzo 2001

**Trabajo:** Líder de Testadores ([https://en.wikipedia.org/wiki/Empire\\_Interactive](https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_Interactive))