

Anforderungen an Programmierer

Der Programmierer muss langjährige Erfahrung - in der Regel mindestens 5 Jahre kontinuierliche Berufserfahrung innerhalb der vergangenen 5 Jahre - in der Programmierung von Windows basierenden Applikationen in der Programmiersprache C++ oder auch C# mitbringen. Außerdem sollte er mit Microsoft Visual Studio 2010 Professional/Ultimate + MSDN und/oder Microsoft Visual Studio 2012 Professional/Ultimate + MSDN absolut vertraut sein. Er kann jedoch auch eine andere Programmierumgebung - GCC/GNU Compiler Sammlung unter LINUX - verwenden, sofern es zum selben Ergebnis führt. Trotzdem wäre es von Vorteil wenn es sich bei der Programmierumgebung um das Microsoft Produkt handeln würde.

Zudem muss er mit der Anbindung an Datenbanken wie SQL, MySQL und/oder ACCESS vollkommen vertraut sein, sodass die Applikationen mit den genannten Datenbanken kommunizieren können.

In weiterer Folge ist es erforderlich, dass der Programmierer profunde Erfahrung mit 3D- und multimedialen Programmiersprachenerweiterungen wie DirectX 11.0 (Windows Vista und Windows 7 kompatibel) bis DirectX 11.1 (Windows 8 kompatibel) und/oder OpenGL 3.2 bis 4.3 mitbringt.

Diese Fähigkeiten sind für die gewünschten Programmieraufgaben zwingend notwendig, da die meisten Applikationen "shading", "rendering", "multitexturing", "transforming", "bumpmapping" etc. erfordern.

Demands on programmer

The programmer must have longtime experience - generally 5 years continually work experience within the past 5 years - in programming of Windows based applications in the high level, object-oriented programming language C++ and/or C#. Besides, the programmer should have expert knowledge in Microsoft Visual Studio 2010 Professional/Ultimate + MSDN and/or Microsoft Visual Studio 2012 Professional/Ultimate + MSDN programming environment. The programmer may use another development environment - GCC/GNU compiler collection with LINUX - as well if it leads to the same successful result.

Moreover, the programmer must be familiar with the connectivity of this applications with data base systems like SQL, MySQL or ACCESS. Further advanced skills in one or the other data base language are highly appreciated.

Furthermore, it is essential that the programmer has profound knowledge in 3D- and multimedia programming language extensions like DirectX 11.0 (Windows Vista and Windows 7 compatible) till DirectX 11.1 (Windows 8 compatible) and/or OpenGL 3.2 till 4.3.

This skills are mandatory due to the need of "shading", "rendering", "multitexturing", "transforming", "bumpmapping" etc..