

# Francisco Alexander

Desarrollador Web y  
Multiplataforma



## Información Personal

**Nombre:** Francisco Alexander  
**Apellidos:** López Garrido  
**Nacimiento:** 11/11/1998  
**Permiso de Conducir:** B

## Formación Académica

<b>2022</b>	Desarrollo de aplicaciones Web
<b>2021</b>	Desarrollo de aplicaciones Multiplataforma
<b>2018</b>	Sistemas Microinformáticos y Redes

## Información De Contacto

**Página web:** [aldrexdev.es](http://aldrexdev.es)  
**Correo:** [contacto@aldrexdev.es](mailto:contacto@aldrexdev.es)

## Perfil

Desarrollador informático con un año y medio de experiencia en Java, HTML/CSS y Javascript.

Usando tecnologías como Jakarta y Spring Boot para hacer API Rest.

Experiencia de 1 año en desarrollo de aplicaciones móviles con Kotlin.

Busco un entorno de trabajo donde el desarrollo móvil (Android/iOS) este presente.

Busco un entorno de trabajo donde el desarrollo en Golang este presente.

Nivel de Inglés – Bajo/Medio ~ En formación

## Experiencia Laboral

### Tecnologías usadas:

- Java con SpringBoot
- JavaScript con JQuery
- HTML/CSS
- Thymeleaf
- Angular
- Oracle
- ZK Framework

### Proyectos:

- Modernización (Comunidad Valenciana) ~ 01/02/2024 – Actualidad ~
  - Java/SpringBoot
  - Zk Framwork
  - Soap
  - HTML/CSS/JavaScript
- Inregcv (Comunidad Valenciada) ~ 16/10/2023 – 01/02/2024 ~
  - Java/SpringBoot
  - PL/SQL Oracle
  - Angular/HTML/CSS/Typescript
  - ZK Framework
- ClasicoWeb (Comunidad Valenciana) ~ 07/02/2023 – 16/10/2023 ~
  - Angular
  - Java/SpringBoot
  - PL/SQL Oracle
- Gesfin (Comunidad Valenciana) ~ 19/09/2022 – 07/02/2023 ~
  - Java/SpringBoot
  - HTML/CSS/JavaScript
- Wredas (Comunidad Valenciana) ~ 21/03/2022 – 19/09/2022 ~
  - Java/SpringBoot
  - HTML/CSS/JavaScript

## Habilidades

### Java:

- Creación de Api Rest con Jakarta
- Implementación de MongoDB, MySQL y PostgreSQL
- Uso del Framework SpringBoot con Thymeleaf
- Uso de los entornos NetBeans, eclipse y Srping Boot Tool Suite

### Kotlin:

- Conexión API Rest con retrofit
- Uso del entorno Android Studio
- Programación de componentes gráficos

### JavaScript/CSS/HTML:

- Manejo del Elemento DOM
- Funciones fetch
- Uso del entorno Visual Studio Code

### Flutter

- Manejo del lenguaje Dart
- Manejo de Providers
- Conexión con Api Rest con Dio y Http
- Clean code
- Principios SOLID

### Golang

- Api Rest
- Gorutinas
- Estructuras de control
- Tokens/JWT / Google

### Blender

- Modelado y texturizado de Objetos, y escenarios.

### Sistemas Operativos:

- Manejo de Windows a nivel de servidor y usuario
- Manejo de Linux a nivel de servidor y usuario, en modo comando