

## Curriculum Vitae

### Rune Rørdam Holm

Rådmandsgade 61 v402, 2200 København N  
Telefon: +45 20221414  
23/03-1987, Frederikssund, Danmark

## Uddannelse

Jeg er i øjeblikket i gang med min kandidatgrad i datalogi på DIKU.  
Jeg startede i januar 2010, og regner med at blive færdig sommeren 2012.

## Erhvervserfaring

Jeg har været på skolebænken siden jeg startede i børnehaveklasse, så jeg har i høj grad fokuseret på uddannelse og klaret mig på statens uddannelsesstøtte så vidt muligt. Undervejs har jeg dog haft to jobs som jeg ikke mente gik ud over min uddannelse:

### Arbejde:

#### **FLSmidth Automation:**

Jeg har arbejdet hos FLSmidth Automation i 1 år, samtidig med Bachelordelen på DIKU.  
Jeg var godt tilfreds med min frihed til at vælge arbejdstider, men savnede udfordring og studierelevans. Det passede mig således fint da stillingen blev nedlagt efter jeg havde været ansat i et år.

#### **Fakta:**

Jeg arbejdede i 6 måneder i Fakta Frederikssund, samtidig med mit første år i gymnasiet.  
Jeg følte at arbejdet var uinspirerende og havde efter 6 måneders arbejde opsparret nok til resten af min tid i gymnasiet. Så da en god ven og kollega stoppede, valgte jeg også at gå.

### Sprog:

Jeg taler både dansk og engelsk, og kan til nød også forstå en smule tysk.

### Programmering:

Jeg har erfaring med følgende programmeringssprog: Java, C#, C, Python, SML, Erlang, Occam, Haskell, Assembler, Game Maker Language, PHP, Scilab, Matlab, (CSS, XHTML).

Jeg har størst erfaring med Java, C og C#, men finder det ikke svært at lære nye sprog.

Jeg har en hel del erfaring med spiludvikling fra personlige og studierelevante spilprojekter.

## Interesser

Jeg har under min uddannelse altid fokuseret på at gennemføre denne og det har passet fint sammen med min største fritidsinteresse: Spiludvikling. Det har således i høj grad været min fritidsinteresse der har været bestemmende for mit valg af studie.

## Spiludvikling

Jeg har altid været meget interesseret i computerspil, også før min familie fik deres første computer. Men det var først da jeg gik i 5. klasse at jeg lavede min første modifikation til et spil. Der var blot tale om en grafisk modifikation, men det betød at jeg fik interesse for spiludvikling. Jeg gik derpå hurtigt i gang med nye modifikations-projekter.

Nogle år efter var jeg i gang med endnu et *mod*-projekt. Spillet jeg modificerede hed *LieroX* og var en såkaldt klon (med LAN-support) af et ældre spil *Liero* som jeg også havde modificeret. Dette *mod* fik jeg stor succes med, idet ca. 80% af spillets servere endte med at bruge det.

I 8. klasse gik jeg i gang med mit største og indtil videre sidste *mod*, denne gang til spillet *Counter-Strike*. *Mod'et* var min første egentlige programmeringserfaring. *Mod'et* blev også en stor succes, og blev blandt andet brugt på *Boomtowns* servere for en tid.

Da jeg senere kom i en uges praktik som programmør i det danske software firma *Qualiware*, fik jeg mod på at prøve at udvikle mit første spil. Jeg valgte udviklingsværktøjet *Game Maker* til dette. Det næste projekt udviklede jeg også i *Game Maker*.

Jeg var nu rimelig sikker på at jeg ville arbejde med spiludvikling og valgte derfor at starte på Datalogisk Institut på Københavns Universitet. Her blev jeg introduceret for programmeringssproget Java, som jeg besluttede at udvikle mit næste spil i. Jeg fik mod på at dykke dybere ned i arkitekturen bag en såkaldt Game Engine, og valgte derfor at udvikle min egen, som jeg forsat bruger og videreudvikler.

Blandt de spil jeg er mest stolt af er spillene:

- **Beyond Negotiation** (Alt på nær musikken og lydeffekterne er udviklet af mig.)
- **Java Weapons Of War** (Remake af mit første spil. Spiller jeg stadig med vennerne.)
- **Hydro Hydra** (Et spil hvor jeg forsøgte noget nyt. Grænser op til at være et 'toy')

Jeg har undervejs i mit studie i Datalogi udviklet flere spilprojekter:

- **Sudoku**. Et Suduko-spil til børn. Udviklet i kurset Førsteårsprojekt i gruppe på tre.
- **Full Metal Keyboard**. Et spil til læring af ti-fingersystemet til børn. Spillet er udviklet i sammenhæng med mit Bachelorprojekt. (Spillet er udviklet vha. min Game Engine)
- **Zephyrium** – Et 3d spil udviklet sammen med 14 andre i løbet af et DADIU-projekt, hvor jeg havde rollen som Lead Programmer.

De fleste af spillene kan endnu findes på min nuværende hjemmeside: <http://BlastingPixels.com>

Jeg har således også selv udviklet denne og et par enkelte andre hjemmesider.

## **Andre interesser**

Jeg har altid været glad for at tegne. Det har senere vist sig at være en god ting da jeg egenhændigt har lavet alt grafik til mine egne spil. Jeg har således også en profil på deviantArt (*Scarzzurs.deviantArt.com*), omend jeg må erkende at jeg bruger mere og mere tid på spiludvikling efterhånden, så jeg ikke får tegnet så meget mere.

Jeg har også altid haft stor interesse for andre typer spil, heriblandt brætspil og kortspil. Jeg har selv udviklet flere små brætspil, af svingende kvalitet.

## **Om mig**

Som person anser jeg mig selv for at være en glad, sjov og positiv person. Jeg er generelt meget seriøs, men synes samtidig at det er vigtigt at have det sjovt. Jeg er normalt meget stolt af det jeg laver, men er samtidig meget åben over for kritik.

## **Andet**

Jeg bor i øjeblikket på kollegiet Industrikollegiet hvor jeg igennem flere år var formand for netværksudvalget. Dette indebærer ansvar, arrangering af møder, hjælp til kollegiets beboere osv.

På mit første år på studiet startede og arrangerede jeg et tilbagevendende LAN-party. Jeg er senere trådt tilbage fra posten som formand, med er stadig medarrangør blandt omkring 30 andre.