# Vítor Albert

Engenheiro de Software | Sistemas de IA/LLM e Back-end

Goiânia, GO (UTC−3) • Remoto ou mudança de país • vitor@icegames.me • icegames.me •
github.com/IceGames23 • linkedin.com/in/vitor-albert

Engenheiro de software que passou quatro anos construindo sozinho uma rede de jogos: um assistente de IA em produção, um back-end distribuído em Java e os servidores onde tudo roda.

## Experiência

**Fundador e Engenheiro-Chefe | AfterLands** dez 2022 até o momento

*Rede de servidores Minecraft MMORPG, em pré-lançamento, com uma comunidade de 600 membros*

- Criei o CORTEX, um assistente de IA que atende 24/7 os 600 membros do nosso Discord e assumiu um suporte que antes exigia uma pessoa. RAG no Qdrant com ranqueamento híbrido (vetorial e por palavras-chave); cerca de 62 mil linhas de Python e 1.600 testes.
- Coloquei toda decisão de IA que afeta membros atrás de uma camada protegida: modo sombra antes de entrar no ar, regras fixas quando o modelo não responde, dados pessoais removidos, texto do usuário tratado como não confiável e tudo registrado.
- Criei um harness em que agentes de IA testam funcionalidades dentro do jogo sozinhos, via console, SQL e um jogador-bot real (mineflayer), sem acesso à produção por design. 89 checklists aprovados.
- Mantenho sozinho uma base Java 21 de 34 módulos, com 15.800 testes unitários e CI, conduzindo cada mudança com agentes de IA a partir de spec, plano e validação no jogo.
- Projetei o AfterCore, a biblioteca compartilhada por mais de 30 plugins (MariaDB assíncrono, mensageria e travas distribuídas com Redis, circuit breakers), feita para 500+ jogadores simultâneos a 20 TPS.
- Cuido da infraestrutura: servidores dedicados Ubuntu endurecidos (OVH, Hetzner) no Pterodactyl, backups diários no Backblaze B2 e alertas do Prometheus e Grafana no Discord. Já operei mais de 20 servidores de jogo ao mesmo tempo.
- Construí a tecnologia que o jogador vê: NPCs com movimentos capturados que acompanham o jogador, cinematics de câmera, animações com 2.000+ blocos e traduções sincronizadas com o Crowdin.

**Engenheiro de Software e Game Designer Freelancer** 2022 até o momento

- Cuidei da parte técnica de um evento ao vivo de High School com o YouTuber Savvy Soggy: 350+ jogadores simultâneos durante a gravação, teste de carga antes e nenhuma queda.
- Game design do TabiQuest, um servidor RPG de Cobblemon, e de Dinosaurs: Lost Depths, um add-on do Minecraft Marketplace para a Panda Studios.
- Instalei e protegi servidores dedicados e VPS de clientes na OVH e na Hetzner, da instalação ao monitoramento.
- Outros clientes: Mia Studios e Eco Studios.

## Código Aberto

- **IGLanguages**: plugin para Spigot que deixa cada jogador escolher o próprio idioma, com integração ao Crowdin. Cerca de 875 downloads entre Spigot e Modrinth, com pico de 224 jogadores (bStats).

## Habilidades

**IA:** RAG, embeddings, Qdrant, Gemini, OpenRouter, avaliações (evals), defesa contra prompt injection, Claude Code
**Linguagens:** Java 21, Python, TypeScript, SQL
**Back-end:** Redis, MariaDB/MySQL, SQLAlchemy, Alembic, HikariCP, JUnit 5, Mockito, pytest
**Infra:** Linux (Ubuntu), Pterodactyl, Prometheus, Grafana, Backblaze B2, Docker, GitHub Actions, Cloudflare, OVH, Hetzner
**Jogos:** Spigot/Paper, Velocity, PacketEvents, documentos de game design

## Formação e Idiomas

Game Design: Art and Concepts, CalArts (Coursera), out 2025
Sistemas de Informação, UFG (trancado)
Português (nativo), Inglês (avançado)