

DANIEL SANTOS

Évora, Portugal (from Tomar, Santarém) · +351 962 562 788 · dasantos10e@gmail.com · linkedin.com/in/daniel-santos-517548405 · github.com/paaracetamol

Second-year Computer Science student at Universidade de Évora. I've shipped software that a restaurant chain uses every day, I work on my department's website backend, and I'm building a small hosting platform on Kubernetes and Cloudflare.

PROFESSIONAL EXPERIENCE

Inventory app for a national restaurant chain, Portugal (client project) 2024 - 2026

Software Developer (team of 2)

- Built, with one other developer, a phone app that replaced paper stock counts in the chain's restaurants. It uses a phone and a single Sicom 2000-D1, and sends counts directly to the client's server through their API.
- Staff log in with their existing company accounts. The app works offline and syncs when the connection comes back, two people can count the same store at the same time, and each store syncs on its own thread.
- Each inventory count went from about 5 hours to about 1.5 hours.**

NEEIUE, Computer Engineering Students' Association, Universidade de Évora 2025 - Present

Member and Backend Developer (neeiue.pt)

- Helped build the Java (Maven) backend for neeiue.pt in 2026, including the student area, admin dashboard, news, events, calendar and merch.
- Help organise events for the department and contribute to the association's GitHub organisation.

PROJECTS

Polyot, Kubernetes hosting platform (co-founder, in development) polyot.net

- A k3s cluster on low-power machines in several Portuguese towns. If a machine goes down, its sites move to another one automatically.
- All traffic comes in through Cloudflare Tunnel, so no ports are open. The machines talk to each other over WireGuard, and Postgres is replicated with WAL archiving to S3.

Nspire Live Camera (C on ESP32, Lua) github.com/paaracetamol

- Live video from an ESP32-CAM to a TI-Nspire CX calculator over serial. I wrote the compression myself (36-colour quantisation, RLE, Huffman coding, Base64) and added a Discord chat.

Kyklophobia (Python) Client and server

- A recreation of beta Minecraft with multiplayer.

Other projects (Python, C, Lua)

- A 6502 CPU emulator, a soft-body physics engine, Minecraft in the terminal, and a Discord client for the TI-Nspire using an ESP8266.

EDUCATION

Universidade de Évora, Évora, Portugal Expected 2028

BSc Computer Science (Engenharia Informática), 2nd year

- Member of the Computer Engineering Students' Association (NEEIUE).

Escola Secundária de Santa Maria do Olival, Tomar, Portugal 2021 - 2025

Secondary Education, Sciences and Technology (Ciências e Tecnologias), 9th to 12th grade

Gamescola, Portugal 2019 - 2022

Game Design and Development

- Learned the basics of game design and development with Unity (C#) and Clickteam Fusion. **Won the school's 2020 game jam.**

SKILLS AND OTHER

Programming: C, Python, Lua, C# (Unity), Bash, SQL. Learning Java and Rust.

Infrastructure: Kubernetes (k3s), Docker, Cloudflare (Tunnel, DNS, caching), WireGuard, PostgreSQL, S3, Maven, Linux, Git

Spoken: Portuguese (native), English (fluent)

DANIEL SANTOS

Évora, Portugal (natural de Tomar, Santarém) · +351 962 562 788 · dfasantos10e@gmail.com ·
linkedin.com/in/daniel-santos-517548405 · github.com/paaracetamol

Estudante do 2.º ano de Engenharia Informática na Universidade de Évora. Desenvolvi software que uma cadeia de restauração usa todos os dias, trabalho no backend do site do meu departamento e estou a construir uma pequena plataforma de alojamento com Kubernetes e Cloudflare.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

App de inventário para uma cadeia de restauração nacional, Portugal (projeto para cliente) 2024 - 2026

Programador (equipa de 2)

- Desenvolvi, com outro programador, uma app para telemóvel que substituiu as contagens de stock em papel nos restaurantes da cadeia. Usa um telemóvel e um único Sicom 2000-D1, e envia as contagens diretamente para o servidor do cliente através da API deles.
- Os funcionários entram com as contas que já têm na empresa. A app funciona offline e sincroniza quando a ligação volta, duas pessoas podem contar a mesma loja ao mesmo tempo e cada loja sincroniza na sua própria thread.
- Cada contagem de inventário passou de cerca de 5 horas para cerca de 1,5 horas.**

NEEIUE, Núcleo de Estudantes de Engenharia Informática, Universidade de Évora 2025 - Presente

Membro e Programador Backend (neeiue.pt)

- Ajudei a construir o backend em Java (Maven) do neeiue.pt em 2026, incluindo a área de estudante, o painel de administração, notícias, eventos, calendário e merch.
- Ajudo a organizar eventos do departamento e contribuo para a organização do núcleo no GitHub.

PROJETOS

Polyot, plataforma de alojamento em Kubernetes (cofundador, em desenvolvimento) polyot.net

- Um cluster k3s em máquinas de baixo consumo em várias localidades de Portugal. Se uma máquina falha, os sites passam automaticamente para outra.
- Todo o tráfego entra pelo Cloudflare Tunnel, por isso não há portas abertas. As máquinas comunicam entre si por WireGuard e o Postgres é replicado com arquivo de WAL para S3.

Nspire Live Camera (C em ESP32, Lua) github.com/paaracetamol

- Vídeo em direto de uma ESP32-CAM para uma calculadora TI-Nspire CX por série. Escrevi a compressão de raiz (quantização para 36 cores, RLE, codificação de Huffman, Base64) e acrescentei um chat do Discord.

Kyklophobia (Python) Cliente e servidor

- Uma recriação da versão beta do Minecraft com multijogador.

Outros projetos (Python, C, Lua)

- Um emulador do CPU 6502, um motor de física de corpos moles, Minecraft no terminal e um cliente de Discord para a TI-Nspire com um ESP8266.

FORMAÇÃO

Universidade de Évora, Évora, Portugal Conclusão prevista em 2028

Licenciatura em Engenharia Informática, 2.º ano

- Membro do Núcleo de Estudantes de Engenharia Informática (NEEIUE).

Escola Secundária de Santa Maria do Olival, Tomar, Portugal 2021 - 2025

Ensino Secundário, Ciências e Tecnologias, do 9.º ao 12.º ano

Gamescola, Portugal 2019 - 2022

Design e Desenvolvimento de Jogos

- Aprendi as bases do design e desenvolvimento de jogos com Unity (C#) e Clickteam Fusion. **Venci a game jam da escola em 2020.**

COMPETÊNCIAS E OUTROS

Programação: C, Python, Lua, C# (Unity), Bash, SQL. A aprender Java e Rust.

Infraestrutura: Kubernetes (k3s), Docker, Cloudflare (Tunnel, DNS, cache), WireGuard, PostgreSQL, S3, Maven, Linux, Git

Línguas: Português (nativo), Inglês (fluente)