BRUNO DE SOUZA BORGES

Desenvolvedor de Software e Especialista em Banco de Dados · Galícia, Espanha

contato@brunoborges.dev
brunoborges.dev · github.com/brunao-souza
linkedin.com/in/brunoborges-dev

Desenvolvedor de software especializado em banco de dados. Construo e coloco produtos em produção — de uma plataforma competitiva de jogos a ferramentas que uma equipe usa todos os dias.

DESTAQUES DE BANCO DE DADOS E ENGENHARIA

Especialista em banco de dados: Modelagem de dados, migrations e consistência sob carga: row locking para a economia virtual e a fila de partidas, Redis para filas, rankings e estado em tempo real.

140	95	370+	2.500+	113	7
tabelas e models em produção	migrations	índices e constraints	commits meus	jogadores ativos no mês	serviços rodando juntos

PROJETOS E SISTEMAS EM PRODUÇÃO

BrasilMIX · edobrasil.eu `Python · FastAPI · MySQL · Redis · React · TypeScript · Go · C# · Discord SDK`

Plataforma competitiva de CS2 para a comunidade brasileira na Europa, construída com um time enxuto.

- Orquestrador próprio de servidores de jogo
- Anti-cheat próprio
- Highlights automáticos
- Discord Activity, web app e bot
- Economia de moeda virtual

App operacional para equipes de campo de telecom · webapp.bewnans.com `TypeScript · React · Node · Prisma · SQLite · Playwright · Docker`

Reúne ordens de serviço, materiais e evidências em um só lugar e automatiza o trabalho administrativo dos técnicos.

- Ordens de serviço, materiais e evidências em um único app
- Usado todos os dias pela equipe
- Trabalho administrativo automatizado

ESTUDOS DE CASO

- **Pool de conexões esgotado:** Os dois vazamentos saíram do caminho quente, e "uma conexão por request, liberada antes de I/O lento" virou regra escrita do backend.
- **Ranking somado duas vezes:** 50 partidas reprocessadas: 45 aplicadas, 5 puladas (sem vencedor), 0 falhas. Rating de cada jogador conferido contra 2000 + soma dos deltas. O rebuild ainda expôs um teto de calibração que nunca era aplicado, corrigido junto.
- **89% de CPU sem carga real:** CPU de 60–89% para 19–39%; /health p50 de 55 para 2 ms e p90 de 129 para 14 ms; requests por cliente no draft de 2,26 para 1,19 por segundo.

ARQUITETURA E AUTORIA NO BRASILMIX

Backend web `PYTHON · EM EQUIPE` — Login com Discord, fila e draft, rankings, economia de moeda virtual e API administrativa. Principal contribuidor.

Bot do Discord — onde tudo começou `PYTHON · MEU` — Nasceu como MixBot, meu bot independente (528 dos 555 commits são meus): fila por canal de voz, ELO, partidas via RCON + MatchZy e detecção de smurf. Hoje o /mix abre toda a plataforma.

Plugins de partida `C# · MEU` — MatchGuardian e um MatchZy customizado: regras de partida, pauses e eventos ao vivo enviados ao backend.

Highlights automáticos `PYTHON · MEU` — Lê a demo da partida, encontra multi-kills, clutches e aces, grava via OBS e codifica os clipes.

Discord Activity, site e painel admin `TYPESCRIPT · EM EQUIPE` — O app que os jogadores usam dentro do Discord: fila, perfil, skins, torneios — além do site público e do painel administrativo.

Orquestrador de servidores `GO · CONTRIBUÍ` — Decide onde cada partida roda e sobe servidores de CS2 sob demanda em várias VPSs.

Anti-cheat MixAC `GO · C# · MEU` — Cliente no PC do jogador, plugin no servidor e uma API que amarra os dois à partida.

STACK TÉCNICA

Frontend: React, TypeScript, Vite, Tailwind CSS

Backend: Python, FastAPI, Node, Go, C# / .NET

Banco de dados: MySQL, SQLite, Redis, SQLAlchemy, Alembic, Prisma

Infra e automação: Docker, VPS própria, Playwright, Discord SDK, ffmpeg

FORMAÇÃO E ATUAÇÃO ATUAL

Sócio e Desenvolvedor de Software — Bewnans (bewnans.com)

Graduação em Programação (em andamento)