



Anner Visser

Woonplaats

Zwolle

Leeftijd

20 (26-03-2000)

Talen

Nederlands | Moedertaal

Engels | Vloeiend

“Full stack developer met oog voor detail. Ondanks zijn jonge leeftijd heeft Anner al veel ervaring met softwareontwikkeling. Een sympathieke en slimme jongen die nieuwe technieken snel oppakt en zich eigen maakt. Hij weet zijn weg te vinden in ingewikkelde code en is daarnaast een verrijking voor de teamspirit.”

Jamon Vissering, oud-collega

> werkervaring

Full stack developer jun 2017 – sep 2020

Persistence IT, Zwolle

- Project en development lead voor de ROMTool, een webapplicatie voor de GGZ waarmee bestaande ROM (routine outcome monitoring) techniek wordt toegepast in groepsverband. Een legacy systeem in **Python** die de afgelopen jaren is onderhouden en gemoderniseerd.

- Project en development lead voor MijnHuidkanker, een webapp en mobiele apps waarin op basis van een vragenlijst een gepersonaliseerd advies wordt gegeven voor de behandeling van huidkanker. Bij deze applicatie hoort ook een content management system waarmee vragen en uitkomsten dynamisch kunnen worden aangepast. Ontwikkeld in **Symfony**, **Angular2** en **Cordova**.

- Project lead voor het opzetten van het back-up en monitoring systeem van Persistence. De zelf in **Python** ontwikkelde back-up software zorgt ervoor dat er automatisch frequente back-ups worden gemaakt. Het monitoring systeem **Zabbix** verstuurd automatisch meldingen bij storingen zodat deze zo snel mogelijk kunnen worden verholpen.

- Full stack developer voor meerdere projecten:

- Uitgekookt: Online maaltijdservice in Laravel en Vue
- DiVitaal: Vitaliteitsplatform in Symfony en Angular2
- Stubs: Toegangscontrole d.m.v. identiteitsbewijzen ontwikkeld in Symfony, Angular2, NativeScript en Java
- Risinco: Gespecialiseerde applicatie voor pensioenfondsen om risico's te beheren en monitoren ontwikkeld in Mendix
- Dorema: Online showroom voortenten ontwikkeld in PHP

> vaardigheden

Softwareontwikkeling

Java Spring (Java), Angular2 (Typescript),
Symfony (PHP), Laravel (PHP), Tornado (Python),
NativeScript (Typescript), Mendix (Low-code).

Algemeen

Software architectuur, Database design,
Scrum, Informatiebeveiliging,
Linux Systeembeheer, Applicatiemonitoring.

> opleiding

2017 Propedeuse HBO ICT
Windesheim, Zwolle

2016 Havo
JenaXL, Zwolle

2016 Informatica VWO
JenaXL, Zwolle



Anner Visser

Woonplaats

Zwolle

Leeftijd

20 (26-03-2000)

Talen

Nederlands | Moedertaal

Engels | Vloeiend

“Full stack developer met oog voor detail. Ondanks zijn jonge leeftijd heeft Anner al veel ervaring met softwareontwikkeling. Een sympathieke en slimme jongen die nieuwe technieken snel oppakt en zich eigen maakt. Hij weet zijn weg te vinden in ingewikkelde code en is daarnaast een verrijking voor de teamspirit.”

Jamon Vissering, oud-collega

> portfolio

Ubuntu terminal (annervisser.nl)

Een pixel-perfect kopie van de terminal in Ubuntu. Ontwikkeld in *Angular2* zonder back-end. Probeert binnen de browser de ervaring van de terminal zo goed mogelijk na te bootsen. Extra functionaliteit zorgt voor een goede ervaring voor iedereen, ook zonder terminal-ervaring.

De terminal werkt met *Dynamic component loading*, waardoor de terminal in- en output volledig binnen *Angular components* kunnen worden geschreven. Uitgebreid gebruik van *RXJS Subjects* zorgt ervoor dat events door de applicatie kunnen worden verstuurd en verwerkt zonder dat componenten *closely coupled* zijn.

T-mobile data auto-renew

Het gebruik van deze applicatie zorgt ervoor dat een abonnement met onbeperkte data daadwerkelijk onbeperkt kan worden gebruikt, zonder dat er steeds handmatig een aanvuller moet worden aangevraagd.

Het is een python applicatie die de gebruikte mobiele data opvraagt, en wanneer deze bijna de limiet bereikt automatisch een 1GB aanvuller aanvraagt. Het maakt gebruik van *T-mobile's Customer API*, waarvoor het access token is verkregen door *reverse-engineering* van hun Android app.

Boardgame bots

Enkele applicaties voor verschillende spellen, geschreven in *C#*. Deze programma's lossen de spellen zo snel en optimaal mogelijk op.

Voor het spel *Set* neemt de applicatie een foto of webcam-input van een tafel met de speelkaarten, en laat alle mogelijke sets met die kaarten zien. Het herkent de kleur, het type en het aantal vormen op iedere kaart, en berekent hiermee alle mogelijke combinaties.

De applicatie voor *Cluedo* heeft een interface waarin alle kaarten en zetten van het spel kunnen worden ingevoerd. Vervolgens houdt het programma op basis daarvan bij welke spelers welke kaarten wel of niet hebben. Hiermee kan het na voldoende input bepalen wat de oplossing is, eerder dan spelers dat kunnen doen.

Profielwerkstuk

Software geschreven in *C#* met *Monogame*, dat een rail systeem en de treinen daarop simuleert. De applicatie is vergelijkbaar met hoe de applicatie van *ProRail*, waar seinen en wissels mee worden aangestuurd, er uit ziet.