

Antonio Angelo Feliziani

Dati Personali

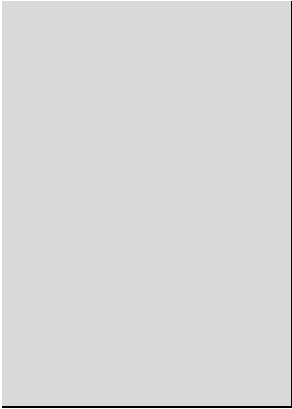
Nome e cognome: Antonio Angelo Feliziani
Luogo di nascita: San Benedetto del Tronto (AP)
Data di nascita: 29/09/1978
Città di residenza: Grottammare (AP)
Indirizzo: Via Giovanni Pascoli N. 83
Recapiti telefonici: 3281580660 – 0735593038
Indirizzo E-mail: feliziani.a.a@libero.it
Stato civile: Celibe
Nazionalità: Italiana
Codice fiscale: FLZNNN78P29H769N
Possesso patente cat.: A – B

Studi e formaione

- *Maturità scientifica* conseguita nel 1997 con votazione 46/60 presso il Liceo Scientifico Statale di San Benedetto del Tronto “B. Rosetti”
- *Laurea in Informatica*, indirizzo Sistemi Software, conseguita in data 25/03/04 presso la facoltà di Scienze Matematiche Fisiche e Naturali dell’Università di Bologna con voto di 110 su 110 e lode.
- *Esami sostenuti e relative valutazioni:*

1° anno	Programmazione	30/30 e lode
	Laboratorio I	30/30 e lode
	Analisi Matematica I	30/30
	Matematica Discreta	30/30
	Architettura degli Elaboratori	30/30
2° anno	Logica Matematica	28/30
	Fisica I	30/30
	Analisi Matematica II	30/30
	Algoritmi e Strutture Dati	28/30
	Sistemi Operativi	28/30
	Laboratorio II	28/30
3° anno	Sistemi di Elaborazione I	29/30
	Calcolo delle Probabilità e Statistica Matematica	30/30
	Informatica Teorica	28/30
	Basi di Dati	30/30
	Laboratorio III	30/30
	Analisi Numerica	27/30
4° anno	Linguaggi di Programmazione	29/30
	Ricerca Operativa	27/30
	Teoria dell’Informazione	27/30
	Interazione Uomo-Macchina	30/30 e lode
	Ingegneria del Software	27/30
5° anno	Metodi Formali I	27/30
	Metodi Formali II	29/30
	Sicurezza	28/30
	Sistemi Multimediali	30/30

- *Elaborati svolti:* Implementazione del gioco “Campo minato” nel linguaggio C con visualizzazione testuale; implementazione di un



- microkernel di un sistema operativo; progetto e implementazione di una base di dati per la gestione di una università con l'utilizzo di PostgreSQL e PHP in ambiente Windows; progetto e implementazione di un editor per redazioni in gruppo di 20 persone con l'utilizzo di UML, C++, XML, HTML in ambiente Windows; implementazione di un proxy per il download simultaneo di documenti da server replicati
- *Tesi di laurea:* “Progetto ed implementazione dell'interfaccia di un client a lunga latenza” connessa al corso di “Interazione uomo-macchina”, riguardante lo sviluppo dell'interfaccia di un Fat-Client integrato a Microsoft Outlook con l'utilizzo di Xforms (standard W3C)
 - *Lingue straniere:* Inglese (scritto buono – parlato buono)

Disponibile anche a sedi di lavoro all'estero

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi della legge 675/96

Firma
