

Programmeur de jeux-vidéo

COMPÉTENCES

Langages :	C/C++, C#, Java, AS3, LUA, VB, Cobol, Delphi.
Réseau / Web:	TCP/UDP, Rest, SOAP, Multithread, Facebook api, Php, ASP, Flash, Javascript, HTML, CSS, Ajax.
API / Moteurs :	Unity, ShiVa 3D, XNA, Direct X, OpenGL, SFML.
Base de données :	Riak, MySQL, PostgreSQL, SQL Server, Oracle.
Analyse / Management :	Uml, Merise, Agile, RUP, Scrum.
Autre :	SVN, Git, Photoshop, Adobe Premiere, 3ds Max.
Linguistique :	Français, Anglais

DIPLÔMES ET FORMATIONS

Diplômé en programmation de jeux-vidéo <i>Creajeux / Nîmes, France</i>	2009 – 2011
Bachelier en informatique de gestion <i>Haute École Libre de Bruxelles / Belgique</i> <ul style="list-style-type: none">• Diplôme obtenu avec distinction.• Créateur du club d'informatique et membre du club de robotique.	2006 – 2009
Secondaire supérieur en technique de sciences informatiques <i>Athénée Royale de Gembloux / Belgique</i> <ul style="list-style-type: none">• Prix d'informatique.• Président adjoint au conseil des élèves internes.	2003 – 2006

EXPÉRIENCE DE TRAVAIL

Programmeur Backend / Réseau à <i>Hibernum Créations</i> <i>Montréal, Canada</i> <ul style="list-style-type: none">• Développement de solutions backend pour des jeux temps réel et asynchrones pour web / mobile.	Août 2013 à aujourd'hui
Lead programmeur à <i>Blue Turtle</i> <i>Valenciennes, France</i> <ul style="list-style-type: none">• Maintenance et développement d'une plate-forme de jeux sociaux.• Analyse et développement de jeux web / flash massivement multijoueurs.• Installation, configuration, gestion et déploiement des serveurs de jeu.• Gestion de l'équipe de programmation (planning, gestion des tâches, etc.).• Mise en place d'outils de management (Redmine, SVN) et du serveur de test interne.• Mener à bien des missions de consultance pour d'autres studios (Unity, Jeux sociaux / Web).	Novembre 2011 à décembre 2012
Programmeur stagiaire à <i>Galhmac Game Studio</i> <i>Nîmes, France</i> <ul style="list-style-type: none">• Programmeur sur <i>Exodus</i>, jeu d'aventure et d'exploration en 2D. Le moteur de jeu a été développé en interne en C++ et le jeu a été publié sur PC.	Juin à Octobre 2011

- Implémenter l'interaction avec les pièges, plate-formes, mobs, boss, etc.
- Intervention sur le moteur de jeu.
- Représentation lors de salons, création de vidéos / teaser.

Programmeur stagiaire à *Creajeux*

Année scolaire 2010 – 2011

Nîmes, France

- Stage d'été à *Creajeux*
 - Portage et publication d'un jeu de combat sur *iPhone*.
 - Création d'un support de cours pour les logiciels *ShiVa 3D* et *Unity*.
- Développement, entretien et mise à jour du site web de *Creajeux*.
- Représentation lors de salons / expositions.

Lead programmeur réseau pour *Mutsu Indies Games*

Année scolaire 2010 – 2011

Lyon & Nîmes, France

- Travail sur la maquette d'un jeu de sport sur *Xbox 360 / XBLA* pour le studio *Mutsu Indies Games*.
 - Mise en place du protocole et de l'api réseau.
 - Implémentation des appels à l'api au sein du gameplay.

PROJETS SCOLAIRES ET PERSONNEL

Projets d'équipe

Sheep-Hit :

Jeu d'infiltration, développé durant l'année scolaire 2011 – 2012 dans le cadre du concours Hits Playtime organisé par le journal LeMonde.

- Jeu développé sur *ShiVa 3D*, sorti sur *PC* et navigateurs.
- Mon rôle : responsable de l'équipe et programmeur gameplay.
 - Gestion du blog et de la communication.
 - Implémentation de l'IA des PNJ et des interactions avec les objets.
- Une équipe de 6 personnes, travail sur notre temps libre.
- Jeu favori au vote des internautes.

Roadhog's Legend :

Jeu de course proche de *Mario Kart*, développé durant l'année scolaire 2010 – 2011.

- Jeu développé sur *ShiVa 3D*, sorti sur *PC* et navigateurs.
- Mon rôle : responsable de l'équipe de programmation.
 - Vérification de la cohésion générale du code.
 - Programmation des contrôles, de la caméra, des entrées / sorties, des animations et d'éléments du gameplay.
- Une équipe de 9 personnes, 20h par semaine.

Projets personnels :

- **Space Invador (Flash / Starling)** : Jeu de shoot à défilement vertical.
- **Whisper (C++)** : Simulation de vie virtuelle en réseau.
- **ShiVa Laby (ShiVa 3D)** : Jeu de labyrinthe avec une bille.
- **WaterWars (C++ / SFML)** : Clone de géométry wars.
- **Crea-Man (C++ / SFML)** : Clone de pac-man.

LOISIRS

Jeux vidéo (loisir et développement), lecture, mangas, animés, musique, sport.