

# Ingénieur en recherche et développement logiciels

---

## Expérience professionnelle

Depuis Novembre 2018

**Scantech - Aleph** : Ingénieur en recherche et développement logiciels.

2011 - 2018

**Knowings (Groupe Everial)** : Ingénieur en recherche et développement logiciels.

2005 - 2010

**Université Savoie Mont Blanc** : Master Informatique.

---

## Travaux réalisés

### Chez Scantech - Aleph

Développement de l'application de gestion des lignes. C++, Boost

Développement du serveur OPCUA. NodeJS, ES6, OPCUA

### Chez Knowings (Groupe Everial)

Développeur principal et référent des développements frontend

Développement frontend et backend d'une application de gestion électronique de documents. Java 8, Spring, Tomcat, Html 5, Css 3, Javascript, jQuery, Alfresco.

Développement frontend et backend d'une application de gestion de connaissance. Java 8, Spring, Tomcat, Html 5, Css 3, Javascript, AngularJS, Alfresco.

Développement de nouvelles interfaces graphiques en Responsive Web Design. LESS, bootstrap, BEM

Développeur principal et référent d'un module API RESTfull publique. Java 8, Spring, Jackson, Tomcat, Apache Http Client

Développement d'une application mobile [Android](#) et [iOS](#). Titanium, Javascript, Backbone.

Développement de nombreux scripts et programmes internes en NodeJS.

Développement d'outils internes. Java 8, Swing, ligne de commande.

Gestion des dépendances des différents projets. Maven, NPM, Ant.

Intégration continue et tests automatisés. Jenkins, JUnit, CasperJS, Jasmine, PowerMock, Mockito.

Animation et organisation de plusieurs formations internes. Tests e2e, Coding Dojo, EcmaScript 6, NodeJS, Analyse des performances dans un navigateur, Analyse des performances avec AngularJS, les Promises en Javascript, Javascript avancé.

Méthodes agiles. Méthode Scrum en tant que Scrum Master.

Réalisation des recettes techniques et fonctionnelles. Gherkin.

Réalisation et génération de la documentation et des livrables.

Maintenance évolutive et corrective des produits. Trac, Codebrag.

Assistance technique aux différentes équipes.

Participation aux programmes de recherche.

Veille technologique.

---

# Expérience personnelle

Création de [cgstats](#), un outil en [NodeJS et AngularJS](#) permettant de récupérer plus facilement son classement et ses statistiques dans un classement d'un puzzle de [CodinGame](#).

Développement de [cg-brutaltester](#). Un programme java en ligne de commande multithread permettant de tester localement une intelligence artificielle créée pour un puzzle de [CodinGame](#).

Gagnant du concours "Fantastic Bits" organisé par [CodinGame](#) (2399 participants). [Intelligence artificielle en C++](#).

[Très bon classement](#) dans la plupart des concours organisés par [CodinGame](#). Intelligences artificielles en C++ et Javascript.

Résolution de tous les puzzles d'entraînement de [CodinGame](#) en Javascript.

Création du concours [Mean Max](#) hébergé et organisé par Codingame (2512 participants). Code en [Java](#) et Javascript. Utilisation de PixiJS.

Développement de [comsat-station.com](#), un ancien site internet qui n'est plus en ligne qui permettait de centraliser les informations sur Starcraft 2 en récupérant les articles de plusieurs sources. Codé en php, jQuery et mysql.

Participation au développement des sites internet de l'association de jeu de rôle [CJDRU](#) en php et mysql.

Participation au développement d'un serveur de jeu massivement multijoueur (MMORPG) en C++ pouvant accueillir 2000 joueurs simultanément.

Création d'un site communautaire de jeux vidéos en php, mootools et mysql.

Création de [Automaton2000](#). Un "chatbot" XMPP en NodeJS dont le seul but est d'amuser les personnes présentes. Il utilise une chaîne de Markov pour générer des phrases pseudo aléatoires.

Plusieurs projets de test avec Angular en NodeJS et Typescript.

Plusieurs simulateurs de création de personnages pour différents jeux de rôle en NodeJS et AngularJS.

Rédaction de plusieurs articles :

[Article sur le concours "Coders Strikes Back" de CodinGame](#)

[Article qui explique le fonctionnement de mon intelligence artificielle pour le concours "Fantastics Bits"](#)

[Article qui détail la création du concours "Mean Max"](#)

[Article interactif pour apprendre l'utilisation de la classe Promise en javascript](#)

[Article interactif pour apprendre l'utilisation des mots-clefs async et await en Javascript](#)

---

# Compétences

**C++** : Boost.

**Java** : Java 8, Spring, JUnit, Jackson, Maven, Tomcat, Apache Http Client, Websocket, PowerMock, Mockito, log4j, Apache commons cli, Swing, Freemarker, Alfresco.

**Javascript** : EcmaScript 6, AngularJS, Angular, Typescript, Moment, Underscore, Backbone, URI.js, jQuery, jQuery-ui, jQuery Datatables, Bootstrap, PixiJS, TinyMCE, CasperJS, Jasmine.

**NodeJS** : NPM, Bower, Express, Gulp, Grunt, Jade, OPCUA.

**Langages supplémentaires** : Bash, Php, Python 3, Ruby, Json, Xml, Yaml, Markdown.

**Développement web** : Html 5, CSS 3, LESS, SaSS, RESTful API, Responsive Web Design, Apache.

**Base de données** : MySQL, PostgreSQL.

**Méthodologie** : Méthodes agiles, Scrum, Intégration continue, Competitive Coding, Clean Code, revue de code, Test Driven Development, UML, BEM, Gherkin.

**Outils de développement** : Sublime Text, Eclipse, Git, Svn, Tortoise, SourceTree, Visual Studio, Trac, Jenkins, Codebrag.

**Systèmes d'exploitation** : Windows, Linux (Debian et Ubuntu).

**Langues** : Français, anglais.

---

# Loisirs

## Jeux de rôle

Membre actif depuis 10 ans de l'association [CJDRU](#). Ancien vice président. Organisation et participation aux différents événements de l'association, notamment notre [convention annuelle](#).

## Jeux vidéos

Ancien joueur de Starcraft 2, parmi les 1% meilleurs joueurs du monde. Membre actif de plusieurs communautés en ligne basées sur les jeux vidéos.

## Cinéma et littérature

Beaucoup de thrillers et de policiers (Franck Thilliez, Maxime Chattam ...) mais aussi du fantastique et de la science fiction.

## Competitive Coding

Membre très actif et modérateur de la communauté de [CodinGame](#). Développement d'intelligences artificielles en C++ et Javascript. Participation régulière aux concours.