

Développeur C# / C++

Objectif à long terme

Lead Développeur Outils

Compétences

Langages :

- C#, C++ / CLI
- HLSL
- UML
- SQL
- IL / AS

Framework & Middleware :

- .Net (CF, 1.1, Winforms, WPF)
- XNA, SlimDX, DirectX
- GDI, MFC
- Scaleform, Fmod

Logiciels & Outils :

- Visual Studio
- 3DSMax / Photoshop
- SVN / GIT / Perforce
- Hudson / SQL Server
- Flash

Expériences

- 2011 - 2012 Développeur Outils Senior PC (C#/C++) pour ANKAMA (Roubaix)
- 2011 - 2012 Développeur Graphique PC (C#/C++) pour ANKAMA sur le jeu Flyn
- 2008 - 2011 Développeur Xbox360 et PC (C#/C++) pour ANKAMA Play sur Islands Of Wakfu
- 2008 Designer et Développeur (C#/C++) pour Air Liquide Welding (Parthenay)
- 2005 - 2007 Développeur sur Get A Ticket V5 (C#) pour la société IREC Ticketing (Futuroscope)
- Été 2004 Développeur Web Intranet pour la société Thalès Avionics (Châtellerauld)
- Début 2004 Administrateur réseau Linux au Lycée Franco-Finlandais d'Helsinki (Finlande)
- 2001 - 2002 Développeur 3D sur le projet étudiant IF3D (C++) pour Chromagraphics (Futuroscope)
- 2000 - 2001 Développeur 3D sur le projet étudiant Avalon (C++) (Lycée du Futuroscope)

Formation

- 2002 - 2004 DUT Informatique Option Génie Informatique (IUT Informatique Université de la Rochelle)
- 2001 - 2002 Baccalauréat S Option Sciences de l'ingénieur (Lycée Pilote Innovant du Futuroscope)

Langues

- Français langue maternelle
- Maîtrise de l'anglais général et technique, parlé, lu et écrit
- Notions d'espagnol et de finnois (Niveau débutant)

Autres

- VTT, Trekking, Photographie, Voyages à l'étranger
- Titulaire du permis B et de l'Attestation de Formation aux Premiers Secours

Projets

Flyn

Année 2011 & 2012

Tech: C#, XNA, C++/CLI, DirectX 9
Poste: Développeur Graphique
Rôles: Optimisation du pipeline, du rendu et du jeu en général.
Intégration du middleware Scaleform (Flash) en C++/CLI dans le jeu en C# / XNA.

Play Engine

Année 2011 & 2012

Tech: UML, C#, WPF, C++/CLI, SlimDX
Poste: Développeur Outils Senior
Rôles: Développement de l'éditeur pour de prochains jeux non annoncés.
Développement de fonctionnalités avancées pour l'édition de contenu et d'assets.
Architecture Cross-Platform du jeu et de l'éditeur en coopération avec le lead programmeur

Islands Of Wakfu

Années 2008 à 2011

Tech: C#, Winforms, SQL, XNA, C++, C++/CLI, Batch Script
Poste: Développeur Outils
Rôles: Participation au développement du rendu du jeu sur Xbox 360
Développement en C#, XNA et SQL de l'éditeur du jeu (heightmap, acteurs, particules)
Mise en place des outils de production (versionning, bugtracking, intégration continue)
Mise en place et maintenance du pipeline de gestion des assets et des builds du jeu
Coordination technique de l'intégration de cadeaux entre le jeu Xbox, les MMO et le site web.

ATOLL

Année 2007-2008

Tech: C#, UML
Poste: Software Designer & Développeur
Rôles: Design et prototypage de l'interface de contrôle de machine de coupage laser à fibre optique.
Architecture de l'intégration des différentes couches logicielles du programme de contrôle.
Coordination internationale des différentes équipes de développement des composants logiciels.

Get A Ticket V5

Années 2005 à 2007

Tech: C#, Winforms, .Net Compact Framework, SQL Server, Web Services
Poste: Développeur
Rôles: Développement, déploiement et maintenance sur site (Oceanopolis, Hamburg Messe)
Design, Réalisation et intégration de la nouvelle solution de Contrôle d'accès de la société
Intégration des différents périphériques (Imprimantes, Tripodes, points d'accès, PDA)
Réalisation du logiciel de design et d'impression des tickets.

IF3D – Avalon

Année scolaire 2001-2002 et 2002-2003

Tech: C++, DirectX 7 & 8
Poste: Développeur 3D principal
Rôles: Réalisation d'une démo technologique en partenariat avec la société Chromagraphics
Réalisation d'une démo sur la mythologie d'Avalon, utilisant le moteur GX3D par Vesa Halonen