

Pereau Florian

Recherche de stage en informatique

Formation Scolaire

2021-2024

BUT Informatique

parcours déploiement d'applications
communicantes et sécurisées

IUT Montpellier-Sète, Montpellier

2019-2020

BACCALAUREAT Technologique

Science et Technologie de l'Industrie et
du Développement Durable
spécialité Système d'Information et
Numérique

Mention Bien

Lycée Deodat de Séverec, Ceret

Compétences

Connaissances en :

- Programmation bas niveau : **C/C++**, **Bash**
- Programmation Orientée Objet (POO) :
Java, **C#**
- Programmation langage interprété :
Python
- Développement Web : **JS**, **PHP**, **HTML**,
CSS
- Utilisation de framework Graphique :
JavaFX, **GLSL**, **Java OpenGL**
- Gestion de bases de données
relationnelles : **SQL**, **PL/SQL**
- **Docker**.
- Installation de **Virtual Machine** ainsi que
Dualboot **Linux/Windows**

88, rue Claude Nougaro

34090 Montpellier

07 88 57 68 01

Florian.pereau@proton.me

<https://github.com/0xA00>

Prix et projets

2023 IUT de Montpellier -

Prix du public à la 7e édition de la Code Game jam

Notre équipe "Rebelote" a remporté le prix du public lors de la 7e édition de la Code Game Jam, nous devions réaliser un jeu dans le temps imparti de 30 heures sur le thème "Maitre du temps".

Mention honorable du jury à la 7e édition de la Code Game Jam

La même équipe "Rebelote" s'est vu décerner la mention honorable du jury lors de la 7e édition de la Code game Jam.

2022-2023 IUT de Montpellier -

Projet 2e année parcours DACS "Sharkpoll"

Notre équipe a créé une application de votes sécurisés en Java utilisant le système de cryptographie Elgamal avec une base de données SQL et en utilisant un client, un serveur et un scrutateur.

Projets personnels

Java - Plugin

J'ai créé un plugin serveur pour le jeu Minecraft permettant une synchronisation de l'heure du jeu avec celle de la machine sur lequel le serveur est hébergé.

Java - Modification client

J'ai réalisé une modification du client sur le jeu Minecraft permettant d'avoir accès à ses logs en jeu et de savoir les actions effectuées par son joueur durant sa session de jeu avec possibilité d'y avoir accès sur Discord.

JavaFX - Fourmi de Langton

J'ai implémenté un automate appelé "fourmi de Langton" comportant un jeu de règle simple sur JavaFX permettant d'observer un effet émergent.

Intérêts

- Musique
- Photographie
- Science
- Astronomie/Espace
- Jeux vidéo

Langues

- Français : langue maternelle
- Anglais : niveau C1
- Espagnol : capacité intermédiaire