



Quentin GIRAUD

## Développeur Full Stack

✉ [quentin@giraud.pro](mailto:quentin@giraud.pro)  
in [quentin-giraud](#)  
🔗 [aethys256](#)

## Formation

### Titre Développeur Logiciel

CEFIM

Tours, 2016 - 2017

### Licence Physique

Université François Rabelais

Tours, 2015 - 2016

### CPGE (PCSI - PSI)

Lycée Descartes

Tours, 2013 - 2015

### Baccalauréat S SI

Lycée Notre Dame de Bonsecours

Perpignan, 2009 - 2012

## Langues

Français C2

Anglais C1

Espagnol A2

## Intérêts

Moto & mécanique  
Documentaires scientifiques  
Pratique du bricolage  
Hackathon  
Musique électronique

## À propos

Passionné par la programmation depuis l'enfance, j'en ai fait mon métier.

J'aime comprendre et analyser ce qui m'entoure, ma curiosité me pousse à m'intéresser à tout ce qui touche l'univers l'informatique.

Partager de manière ouverte ces connaissances est un concept fondamental qui selon moi permet de construire le monde de demain.

## Expériences

### Développeur Full Stack

2017 - Aujourd'hui

Addictic, Tours

- Analyser les besoins techniques d'un projet
- Développer des sites Web (Contao | Wordpress)
- Développer des applications (Ionic: Cordova & AngularJS)
- Assurer la maintenance des sites et applications existantes
- Contribuer au support technique
- Assurer une veille technologique

### Stage Développeur Logiciel

2016 - 2017

CFA, Tours

- Continuer le développement d'une plateforme de Formation Ouverte À Distance (FOAD)
- Backend: PHP & MySQL | Frontend: jQuery & Bootstrap
- Répondre aux besoins de l'apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE)
- Intégrer avec des paquets SCORM
- Intégrer le concept de gamification

### Chargé d'accueil

2013 & 2015

Crédit Agricole, Tours

- Accueillir, renseigner, détecter les besoins, conseiller et orienter la clientèle vers le bon interlocuteur
- Actualiser les fichiers commerciaux
- Travailler en étroite collaboration avec les chargés de clientèle
- Gérer la conformité

## Projets

### SimCMinMax

2016 - Aujourd'hui

3rd Party Tools for Simulationcraft

**SimCMinMax** est une équipe composée de personnes qui créent des outils autour du projet Simulationcraft.

- **Lua** : [AethysCore](#), [AethysRotation](#), [SimPermut](#)
- **Python** : [AutoSimC](#), [ARParser](#), [AethysDBC](#)
- **Ruby** : [HeroDamage](#), [SimcScripts](#)

### Simulationcraft

2015 - Aujourd'hui

Open-Source Simulation Project

**Simulationcraft** est un outil qui permet d'explorer les mécaniques de combat du MMORPG populaire World of Warcraft (tm).

C'est un simulateur multi-joueurs événementiels écrit en C++ qui modélise les dégâts par secondes d'un personnage dans divers scénarios. Je maintiens une des douzes classes et je contribue parfois au moteur de simulation.

## Outils

**Langages** : Javascript, PHP, Ruby, MySQL, Python, Lua, HTML5/Sass, C++

**Frameworks** : Ionic1, jQuery, Contao (Symfony), Wordpress, Jekyll (Liquid)

**Environnement** : IntelliJ, VSCode, Git, MySQL Workbench, Linux, AWS & OVH Cloud