

Montréal-Canada | 5147094611 | alaaeddinaddas11@gmail.com

Objectif

Étudiant en première année en génie logiciel à Polytechnique Montréal, je me distingue avec un GPA parfait de 4 sur 4 dès ma première session. Animé par une grande curiosité et une volonté d'apprendre inébranlable, je suis prêt à investir toute mon énergie dans un environnement stimulant. Ma polyvalence s'exprime à travers ma maîtrise de plusieurs langages de programmation, notamment Python avec ses bibliothèques d'analyse de données, C++, HTML, ainsi que des notions en CSS, JavaScript et SQL. Actuellement à la recherche d'un stage, je suis déterminé à mettre en pratique mes compétences pour contribuer de manière significative.

Formation

BACCALAURÉAT EN GÉNIE LOGICIEL - POLYTECHNIQUE MONTRÉAL 2023-2027

- GPA : 4/4

DIPLÔME D'ÉTUDES COLLÉGIALES - COLLEGE DE BOIS DE BOULOGNE 2021-2023

- Sciences de la nature

Expérience pertinente en programmation

Projet initial de système embarqué (cours INF1900) En cours

- Programmation d'un robot autonome capable d'effectuer un parcours
- Programmation de microcontrôleur ATmega324PA avec C++ sur Linux

Programmation orientée objet avancée avec C++ (cours INF1015) En cours

Projets dans le cadre de cours INF1007 (PYTHON) - POLYTECHNIQUE MONTRÉAL 2023

Jeu d'échecs

- Structures Orientées Objet (OOP):**
 - Utilisation de classes Python pour modéliser les pièces d'échecs (pion, tour, etc.) avec des méthodes définissant leurs déplacements spécifiques.
 - Implémentation d'une classe pour le plateau de jeu, gérant la disposition des pièces et appliquant les règles de mouvement.
- Interaction et Affichage:**
 - Implantation d'une interface graphique attrayante à l'aide de Pygame, procurant une expérience de jeu immersive et visuelle.
- Gestion des Règles:**
 - Gestion de la plupart des règles du jeu d'échecs, englobant la détection des situations d'échec et de mat, ainsi que l'implémentation de stratégies avancées, notamment les sacrifices de pions pour protéger le roi.

L'aventure Pokémon

- Manipulation de Données avec Pandas :**
 - Importation d'une base de données Pokémon depuis un fichier CSV dans un DataFrame Pandas.
 - Nettoyage et extraction d'informations pertinentes pour une analyse approfondie.
- Visualisation avec Matplotlib, Seaborn, et Plotly :**
 - Création de graphiques variés tels que Pie chart, Histogram , Heatmap , et Radarchart.
 - Utilisation de Matplotlib, Seaborn, et Plotly pour obtenir des insights visuels sur les caractéristiques des Pokémon.
- Programmation Orientée Objet pour un Jeu Pokémon en Console :**
 - Application des concepts de la programmation orientée objet pour concevoir et implémenter un jeu Pokémon dans la console.

- Création de classes pour modéliser les Pokémon, les dresseurs, et les mécanismes de combat, offrant ainsi une expérience interactive et ludique.

Projets Personnels

Calculatrice d'impôts sur le revenu (Québec)

1. Interface Graphique Simple avec Custom Tkinter :
 - Utilisation de la bibliothèque Tkinter pour créer une interface utilisateur simple et conviviale.
 - Personnalisation de l'apparence avec Custom Tkinter pour une esthétique adaptée au projet.
2. Calculatrice de Taxe Québécoise sur le Revenu :
 - Implémentation des fonctionnalités de calcul des impôts provinciaux québécois sur le revenu.

Little Professor:

1. Jeu Éducatif Interactif :
 - Application éducative "Little Professor" conçue pour les enfants.
 - Choix entre les opérations mathématiques (addition, soustraction, multiplication, division) et trois niveaux de difficulté pour s'adapter aux compétences des enfants.
2. Expérience de Jeu Structurée :
 - Génération aléatoire de 10 équations mathématiques avec affichage successif et retour sonore immédiat.
 - Calcul du score en temps réel, offrant une rétroaction instantanée sur la performance.
 - Option de rejouabilité pour permettre aux enfants de s'engager dans une pratique continue.
3. Technologies et Approches :
 - Développé principalement avec la bibliothèque Pygame pour créer une interface graphique attrayante.
 - Intégration de concepts de programmation orientée objet (OOP) et de programmation procédurale.
 - Mise en place de tests unitaires avec Pytest pour garantir la robustesse du code.
 - Utilisation d'expressions régulières pour certaines fonctionnalités avancées.
 - L'intégration de retours sonores est réalisée pour une expérience utilisateur enrichissante et interactive.

Certifications et Permis

- CS50p: Introduction to programming with Python | Harvard University
- Certification d'entraîneur privé des YMCA du Québec
- ASP en Lancement d'entreprise
- Diplôme aux fonctions d'animateurs (DAFA)
- RCR/DEA niveau C
- Permis de conduire classe 5

Expériences Professionnelles

TUTEUR PRIVE | TRAVAIL AUTONOME | EN COURS

- Aider des étudiants en primaire et en secondaire dans les différentes matières scolaires (Français, Sciences, Math et Histoire)

COORDONNATEUR TERRAIN AU CAMP DE JOUR | LOISIRS 3000 | JUIN-AOUT (2022 ET 2023)

- Superviser, coacher et soutenir les animateurs
- Accueillir les parents et répondre à leurs questionnements
- Gérer les conflits entre les animateurs

ANIMATEUR AU CAMP DE JOUR | LOISIRS 3000 | JUIN-AOUT (2020 ET 2021)

CAISSIER ET SERVICE A LA CLIENTELE | TIM HORTONS | DECEMBRE 2020- MAI 2021

Implications sociales, intérêts personnels et autres informations

- Participation au projet coop d'initiation à l'entrepreneuriat collectif avec le YMCA - 2019
- Stage en agriculture (35h) à l'École des métiers de faubourgs de Montréal – 2019
- Nombreuses heures de bénévolat entre 2017 et 2019 (École, camp de jour, garderie)
- Intérêts : Musculation, Soccer, Technologies, Lecture, Montage vidéo, Création d'images, Sciences, Entrepreneuriat
- Trilingue : Français, Anglais et Arabe

Les références seront données sur demande