



# Anthony VERDON

développeur informatique

☎ +33 6 33 22 24 53 ✉ anthonyverdon10@gmail.com

## à propos

Étudiant à l'école 42 d'Angoulême, j'aime coder et suis curieux de nouvelles connaissances dans divers domaines. Je suis aussi titulaire du permis B.

## hobbies

Comme hobbies, J'ai beaucoup joué à des jeux comme League of Legends, Minecraft, Cyberpunk ou encore Satisfactory. J'aime aussi faire des gamejams pour en créer.

Aussi, j'aime énormément le jardinage, les animaux et globalement ce qui à un lien avec la nature.

## compétences

- C
- C++
- C#
- OpenGL
- Unity
- Godot
- Git

## diplômes

- Formation 42
- TOEIC (note : 870)
- Baccalauréat général (mention très bien)

## langues

- Français
- Anglais (niveau B2)

## EXPÉRIENCES

### Cyanide Studio

- stage sur le jeu Pro Cycling Manager | Avril 2024 - Septembre 2024
  - intégration UI
  - debug lors de la beta et après la sortie du jeu
  - maintien et amélioration d'outils de production

## ÉTUDES

### Formation 42 | en cours

#### École 42 Angoulême

- Piscine 42 | Juillet 2022
- Tronc commun | Septembre 2022 - Août 2023
  - Apprentissage
    - Langages (C, C++, Typescript)
    - Paradigmes de programmation (impératif, orienté objet)
    - Git
    - Algorithmie
    - Docker
  - Gestion de projets (seul et en groupe)
- Spécialisations | Septembre 2023 - en continue
  - durant cette période, je réalise des projets en lien avec mon projet professionnel

### Baccalauréat général | 2019 - 2022

#### Lycée Notre-Dame Fontenay le Comte, Vendée

- Mention très bien
- Spécialisations :
  - Numérique et sciences de l'informatique
  - Mathématiques
- Options :
  - Math expert
  - Passeport Avenir Anglais (PAA)

## PROJETS

Vous pouvez retrouver toutes les informations sur mes projets en suivant ces différents liens:

- Mon portfolio: <https://anthony-verdon.github.io/>
- Mon GitHub : [github.com/Anthony-Verdon](https://github.com/Anthony-Verdon)
- Mon itch.io : <https://nordev.itch.io/>

## SOFT-SKILLS

- Travail en équipe
- Autonomie
- Motivation
- Adaptation