



BIENVAILLANT & ALTRUISTE

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Programmation

- Langage C
- Python
- SQL
- Java

Logiciels/IDE

- Eclipse
- VSC
- Thonny
- SQLWorkbench

Développement web

- PHP
- HTML
- CSS
- Javascript

LANGUES

ANGLAIS - B2

Comprendre, Participer à une discussion & Rédiger des documents

ESPAGNOL - A2

Conversation simple

CENTRE D'INTÉRÊTS

JEUX DE STRATÉGIES

Échecs, TFT (Jeu en ligne) & démineurs

⇒ **Structuration de plans & rapidité d'exécution**

SPORT

Handball 1 An

⇒ **Persévérance et travail d'équipe**

Course à pied - débutant

⇒ **Détermination**

CONTACT



Téléphone portable

07 67 76 06 41



Email

antonmaignan4@gmail.com



Adresse

13 Rue Edouard Branly,
22300 Lannion

ANTON MAIGNAN

19 ANS / ÉTUDIANT

RECHERCHE STAGE DÉVELOPPEMENT LOGICIEL

AVRIL 2024 - JUIN 2024 (8-10 semaines)

MES FORMATIONS

2022 **BACHELOR UNIVERSITAIRE DE TECHNOLOGIE - INFORMATIQUE**

2025 IUT DE LANNION (22) - UNIVERSITÉ DE RENNES

- Parcours A : Développement d'application

2021 **BACCALAURÉAT GÉNÉRAL**

2022 LYCEE PAVIE DE GUINGAMP (22)

- Spécialités : Mathématiques et NSI

MES PROJETS

CRÉATION D'UNE BASE DE DONNÉE À PARTIR D'UN RÉCUEIL DE BESOIN BUT 1 - INFORMATIQUE (2023)

Etudier le recueil → Trouver les différents objets avec leur attributs →

Etablir leur(s) contrainte(s) → Elaborer l'UML → Traduire en SQL

- Maîtrise du schéma type UML & langage SQL
- **Aptitudes développées** : Conception, attentif et retranscription d'un besoin

REALISATION D'UN EVENEMENT DE TEAM-BUILDING

BUT 1 - INFORMATIQUE (2023)

Elaborer une idée → Etudier les possibilités & les droits → Evaluer les coûts

→ Rédiger le bilan → Présenter l'évènement

- Logiciel de gestion
- **Aptitudes développées** : Travaille d'équipe, Imagination, rigueur et persévérance

IMPLÉMENTATION D'UN JEU DE PUISSANCE 4

BUT 1 - INFORMATIQUE (2022)

Créer une Maquette → Rédiger le Pseudo-code → Programmer le Code

source en langage C → Documenter le code

- Langage C
- **Aptitudes développées** : Investissement, autonomie et sens de la méthode

RÉALISATION D'UN JEU TYPE D'UN SPACE INVADER (TERMINALE 2021)

Réfléchir au design → Créer les différentes classes pour la POO → Créer le système de jeu → Intégrer les images

- POO - Python

CRÉATION D'UN JEU TEXTUEL SUR UNE PAGE WEB (TERMINALE 2021)

Imaginer le scénario → Création de la page et des textes → Implémentation

JavaScript → Ajout CSS

- HTML, CSS et JavaScript

Conclusion des projets terminale : rigueur, travail d'équipe et créativité