



## PROFIL

Étudiant en L3 CILS (Conception et Intelligence des Logiciels et des Systèmes) à l'Université d'Évry, je suis à la recherche d'un stage en développement logiciel d'une durée minimale de 7 semaines à partir du **18 avril**, je suis également ouvert à une **alternance** pour poursuivre mon Master .

## CONTACT

- 07 66 60 55 36
- aravindan.compte@gmail.com
- 8 rue des pitourées 91200 Athis-Mons
- <https://github.com/Aravindan91>

## COMPÉTENCES

- Curieux
- Autonome
- Polyvalent
- Sens du détail
- Ponctualité
- Pensée critique

## COMPÉTENCES TECHNIQUES

### Langages :

HTML, CSS, C, Python, Java, SQL  
JS, Ocaml, Processing

### Outils :

CodeBerg, VS code, VM box, Ubuntu,  
Wireshark, Github

### Design/UI :

Figma, Glide, Canva

## LANGUES

Français : C2 - Langue maternelle  
Anglais : B1 - Intermédiaire  
Espagnol : B2 - intermédiaire  
Tamil : C1 - Courant  
Malayalam : A2 - Notions

## CENTRES D'INTÉRÊT

Randonnée, Calisthénie, Cinéma, Lecture  
Foot

# Aravindan Detchanamourtty

RECHERCHE DE STAGE INFORMATIQUE  
DE PLUS DE 7 SEMAINES  
( PAS BESOIN DE RÉMUNÉRATION )

## FORMATION

Université d'Évry Paris Saclay

**2024 - L3 CILS ( Conception et intelligence des logiciels et des systèmes )**

**2023 - L2 Informatique**

**2022 - L1 Portail Math-Info**

## EXPÉRIENCES

- 2023** COMMIS DE CUISINE - EXTIME FOOD
- 2019** JURISTE PRIX GONCOURT LITTÉRAIRE- FNAC
- 2018** EMPLOYÉ POLYVALENT -ALDI

## PROJETS

### MORPION EN PYTHON :

- Gestion des règles et détection des victoires
- Implémentation d'une IA basique avec minimax pour un mode solo contre l'ordinateur
- Bibliothèques comme tkinter ou pygame pour une version avec interface graphique
- Gestion des entrées utilisateur et affichage dynamique de la grille

### CASSE-BRIQUES EN PROCESSING

- Gestion des collisions et animations
- Implémentation d'un système de vies et de niveaux progressifs
- Utilisation des transformations graphiques (rotation, translation)
- Gestion des entrées utilisateur pour contrôler la raquette (clavier ou souris)

### ARBRE GÉNÉALOGIQUE EN JAVA :

- Modélisation d'un arbre généalogique à l'aide de structures de données
- Gestion et visualisation des relations familiales
- Extraction et traitement des données à partir de sources externes (fichiers, API)

### SUDOKU EN C

- Génération et résolution automatique de grilles de Sudoku
- Implémentation d'un algorithme de backtracking pour la résolution
- Gestion de la mémoire dynamique pour stocker et manipuler les grilles
- Interface en console avec validation des entrées utilisateur

### TRAVELLING SALESMAN EN PYTHON :

- Implémentation des opérateurs génétiques (sélection, croisement, mutation) pour améliorer les solutions
- Utilisation d'une fonction de fitness basée sur la distance totale du parcours
- Comparaison des performances avec des approches classiques (heuristiques, recherche locale)
- Visualisation des solutions optimales avec matplotlib

