



BOUALILI Youcef

✉ youcefboualili0@gmail.com

🌐 github.com/Boualili-Youcef

☎ 07 87 49 44 74

📁 boualili-youcef.github.io/Boualili-Youcef/

PRÉSENTATION

Étudiant en Licence 3 Informatique, je possède des compétences solides en développement web et maîtrise divers frameworks. J'ai également une expérience en machine learning et en réseaux. À la recherche d'un stage de 1 à 4 mois débutant en juin 2025, je souhaite appliquer mes connaissances et contribuer activement à vos projets. Passionné, rigoureux et motivé, je suis prêt à relever de nouveaux défis et apporter une réelle valeur ajoutée à votre équipe.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- **Langages de programmation** : JavaScript, PHP, Python, Java, C++, C, OCaml, Haskell, SQL, MATLAB
- **Technologies web** : HTML5, CSS3, Bootstrap
- **Frameworks & Bibliothèques** : ReactJS, Node.js, Express, Three.js
- **Bases de données** : MongoDB, Oracle SQL (PL/SQL), MySQL
- **Outils de développement** : Git, GitHub, GitLab, Docker

PROJETS

Développement web :

- **Livret personnel de films** :
 - Création et publication d'une application web permettant de gérer un livret personnel de films.
 - Fonctionnalités de liste, de recherche et de gestion des films, réalisateurs et acteurs.
 - Développement complet de l'application en utilisant **HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL** et **Bootstrap**.
 - Excellentes compétences en **UI/UX** pour concevoir une interface utilisateur intuitive et esthétique.

Python :

- **Analyse de données et intelligence artificielle** :
 - Maîtrise avancée de l'analyse de données avec Python, incluant l'importation, la visualisation, la manipulation et la modélisation de données avec **NumPy, Pandas, Matplotlib, Scikit-learn** et **Statsmodels**.
 - Utilisation de la régression linéaire et d'un arbre de décision pour prédire les prix de l'immobilier, basés sur des caractéristiques telles que la localisation, la surface et le nombre de pièces.

C/C++ :

- **Jeu d'échecs interactif** :
 - Développement complet d'un jeu d'échecs en C++ avec programmation orientée objet.
 - Intégration des règles du jeu, interface utilisateur, logique de jeu et gestion des déplacements.

Java :

- **Role Playing Game (RPG)** :
 - Création d'un jeu RPG en Java avec une approche orientée objet.
 - Développement d'une interface utilisateur en **JavaFX**, permettant de contrôler un héros combattant des monstres équipés d'armures, d'armes et de pouvoirs.

FORMATION UNIVERSITAIRE

2022 - PRÉSENT

Licence 3 Informatique

Mention : Très bien

UNIVERSITÉ DU LITTORAL CÔTE D'OPALE

LANGUES

- FRANÇAIS
- ANGLAIS (MAÎTRISE PROFESSIONNELLE)