

Alexandre Brochu

943 avenue du Cheval-Blanc

J8R 1A2 Gatineau – QC

☎ (819) 209-9772

☎ (819) 669-4016

✉ alexbrochu1@gmail.com

📁 brochu.github.io

in Alexandre Brochu • 🌐 Brochu

Éducation

2012-2015 **Bacc en informatique**, Université de Sherbrooke, Sherbrooke (Québec).

- Moyenne générale finale de 4.06
- Programmation de rendu
- Intelligence artificielle
- Programmation orientée objet

2009-2012 **Technique en informatique**, Cégep de l'Outaouais, Gatineau (Québec).

Expériences de travail

mai 2014 **Programmeur généraliste**, Square Enix Montreal, Montréal, QC.

- août 2014
- Travail avec le moteur Unity3D
 - Modifier le code du jeu directement (intelligence artificielle, animation, interface usager)
 - Ajouter des fonctionnalités au jeu d'après des spécifications
 - Régler des problèmes identifiés par une équipe de testeurs
 - Développement d'un jeu sur une plateforme mobile

janv. 2013 **Développeur Web**, Environnement Canada, Gatineau, QC.

- avr. 2013
- Travail en grande partie autonome
- sept. 2013
- Développer une nouvelle version d'un outils pour aider à la productivité des autres employés
- déc. 2013
- Planifier une implémentation d'une base de données
 - Écrire le code d'un outil de publication web (asp.net, MVC)
 - Aider à la gestion de serveurs web

janv. 2012 **Développeur logiciel**, STaCS DNA, Ottawa, ON.

- août 2012
- Travail avec une équipe de testing
 - Ajout de fonctionnalités dans un logiciel
 - Modifier le logiciel en se basant sur des spécifications
 - Régler des problèmes soulignés par les clients
 - Modifier et maintenir une grande base de données SQL
 - Stage complètement en anglais

Compétences techniques

Systèmes
d'exploita-
tion

Microsoft, Linux, Android

Langages

C++, C#, Javascript, Ruby, Python, Racket, Java

Outils de dé-
veloppement

Visual Studio, Eclipse, Netbeans, Vim, CMake, GDB

Gestion de
version

Git (Github, Bitbucket), Perforce, SVN, TeamFoundation

Moteurs de jeu Unity 3D, Unreal Engine, DromEd

Prix et distinctions

- Deux différentes mentions d'excellence pour les sessions été 2013 et hiver 2015 à l'Université de Sherbrooke suite à l'obtention d'une note moyenne finale de 4.3 (A+) pour ces sessions.
- Meilleur rendement physique 536
- Meilleur rendement chimie 584

Projets personnels et universitaires

- Moteur de rendu en tracé de rayons
- Implémentation d'un algorithme d'apprentissage par récompenses
- Visualisateur du système solaire (OpenGL)
- Générateur de fractales parallèle
- Création de contrôles de FPS de base avec l'engin Unity 3D
- Création d'un jeu basé sur des mécaniques observées dans un jeu existant

Intérêts

- Jeux vidéo J'aime bien jouer aux jeux vidéo dans mes temps libre d'une part pour l'expérience et aussi pour l'étude puisqu'un autre de mes passes temps est la création de jeux vidéo
- Ordinateur Au cours de mes études, j'ai bâti des ordinateurs pour moi-même ainsi que pour des proches
- Musique Je joue de la guitare électrique depuis 7 ans maintenant. Je suis complètement autodidacte et j'ai beaucoup développé cette compétence au cours de mon apprentissage

Snowed In Studios

19 Mars 2015

Snowed In Studios

123 TopKekStreet

Ottawa (ON)

Dear Sir or Madam,

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis ullamcorper neque sit amet lectus facilisis sed luctus nisl iaculis. Vivamus at neque arcu, sed tempor quam. Curabitur pharetra tincidunt tincidunt. Morbi volutpat feugiat mauris, quis tempor neque vehicula volutpat. Duis tristique justo vel massa fermentum accumsan. Mauris ante elit, feugiat vestibulum tempor eget, eleifend ac ipsum. Donec scelerisque lobortis ipsum eu vestibulum. Pellentesque vel massa at felis accumsan rhoncus.

Suspendisse commodo, massa eu congue tincidunt, elit mauris pellentesque orci, cursus tempor odio nisl euismod augue. Aliquam adipiscing nibh ut odio sodales et pulvinar tortor laoreet. Mauris a accumsan ligula. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Suspendisse vulputate sem vehicula ipsum varius nec tempus dui dapibus. Phasellus et est urna, ut auctor erat. Sed tincidunt odio id odio aliquam mattis. Donec sapien nulla, feugiat eget adipiscing sit amet, lacinia ut dolor. Phasellus tincidunt, leo a fringilla consectetur, felis diam aliquam urna, vitae aliquet lectus orci nec velit. Vivamus dapibus varius blandit.

Duis sit amet magna ante, at sodales diam. Aenean consectetur porta risus et sagittis. Ut interdum, enim varius pellentesque tincidunt, magna libero sodales tortor, ut fermentum nunc metus a ante. Vivamus odio leo, tincidunt eu luctus ut, sollicitudin sit amet metus. Nunc sed orci lectus. Ut sodales magna sed velit volutpat sit amet pulvinar diam venenatis.

Albert Einstein discovered that $e = mc^2$ in 1905.

$$e = \lim_{n \rightarrow \infty} \left(1 + \frac{1}{n}\right)^n$$

Yours faithfully,

Alexandre Brochu

fichier attaché: curriculum vitae