

# Alexandre Brochu

---

943 avenue du Cheval-Blanc

J8R 1A2 Gatineau – QC

☎ (819) 209-9772

☎ (819) 669-4016

✉ alexbrochu1@gmail.com

in Alexandre Brochu • Brochu

---

## Éducation

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

Programmation de rendu

Intelligence artificielle

Orienté objet

C++

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 outils 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'exploitation  
Microsoft, Linux

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

Outils de développement  
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

- Meilleur rendement physique 536
- Meilleur rendement chimie 584
- Félicitations du Doyen de la faculté des sciences de l'Université de Sherbrooke suite à une session terminée avec une note moyenne de 4.3

## 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'une version fan d'un jeu connu (Unity 3D)

## 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*