

Alexandre Brochu

PROGRAMMEUR LOGICIEL · PROGRAMMEUR DE JEUX-VIDÉO

1925 rue Émile-Martineau, Laval, QC, H7N 0B2

☎ 819-209-9772 | ✉ alexbrochu1@gmail.com | 🏠 brochu.github.io | 📱 Brochu | 🌐 alexandrebrochu

Éducation

Université de Sherbrooke

BACCALAURÉAT EN INFORMATIQUE

Québec, Canada

Sept. 2012 - Août 2015

- Réception de lettres d'excellence du Doyen à deux occasions pour une moyenne de 4.3 lors de deux sessions
- Réception d'une moyenne générale de 4.06
- Étude d'algorithmes, programmation graphique, intelligence artificielle, programmation parallèle et programmation fonctionnelle

Compétences

Programmation C++, C#, Typescript, Ruby(Ruby on Rails), Python, Racket, LaTeX

Moteurs de jeux Unreal Engine 4, Unity3D, Godot, DromEd

Outils de développement Visual Studio, Visual Studio Code, Rider for Unreal Engine, Neovim, CMake, GDB, Ninja, JIRA, Jenkins, Git, Perforce, MongoDB

Langues Français, Anglais

Expérience

Behaviour Interactive

PROGRAMMEUR UNREAL

Montréal, QC

Nov. 2019 - Présent

- Travailler de façon quotidienne avec le moteur de jeu Unreal Engine 4
- Écrire la logique de jeu ainsi que des outils de développement (avec C++ et Blueprints)
- Publier un jeu-vidéo sur une nouvelle plateforme récente (Stadia)
- Travailler sur des tâches en lien avec la programmation graphique
- Acquérir de l'expérience sur un projet actif et à succès

Behaviour Interactive

PROGRAMMEUR UNITY3D

Montréal, QC

Juin 2016 - Nov. 2019

- Écrire la logique d'un projet de jeu pour plusieurs system (IA, Animation, Interface Usager, Serveur)
- Publier deux projets de jeux-vidéo sur plusieurs plateformes (Android, iOS, Steam)

Fuel Industries

PROGRAMMEUR UNITY3D

Ottawa, ON

Juil. 2015 - Juin 2016

- Écrire des programmes graphiques (shaders) pour un jeu avec une grande complexité graphique
- Développer des projets de jeux-vidéo sur multiples plateformes mobiles (Android et iOS)

Square Enix Montreal

PROGRAMMEUR GÉNÉRALISTE

Montréal, QC

Mai 2014 - Août 2014

- Travailler dans un environnement de stage en milieu de travail
- Ajouter des fonctionnalités dans des projets à partir de spécifications

Projets Personnels

TRACEUR DE RAYON SUR LE GPU AVEC DirectX 11

- Apprendre comment DirectX 11 fonctionne pour envoyer des commandes de rendu sur le GPU
- Pratiquer à écrire du C++ pour transférer des données de la mémoire principale à la mémoire graphique pour des scènes plus dynamiques
- Apprendre à utiliser des compute shaders pour aider à améliorer la performance de l'algorithme de lancer de rayons et ne pas avoir la logique dans le pixel shader.

PROJET DE JEU-VIDÉO BASÉ SUR UN JEU DE TABLE "SÉQUENCE" AVEC LE MOTEUR UNITY3D

- Apprendre à organiser des idées et un plan pour compléter un projet de jeu-vidéo avec une petite équipe
- Implémenter une architecture client/serveur de zéro pour ajouter une option de jouer en multijoueur en ligne en C# d'un programme différent
- Organiser des sessions de tests avec des gens de l'extérieur de l'équipe de développement pour recevoir des commentaires sur ce qui peut être amélioré dans l'expérience