

Clément Torti

Développeur Web/Software - Ingénieur Enseeiht



Permis de conduire
9 rue des Marguerites, 33281 Mérignac, France
+33 6 25 77 31 94
clement.torti@hotmail.fr
clement-torti.github.io/portfolio/
www.linkedin.com/in/clément-torti
github.com/Clement-Torti

ÉDUCATION

2017 **Bac S - Science de l'ingénieur - Anglais Européen**
MENTION TB
Lycée Albert Londres, Cusset

2017-2019 **DUT Informatique**
MAJOR DE PROMOTION
Université informatique, Clermont-Ferrand

2020-2023 **École d'ingénieur en alternance**
Informatique et réseaux
INP Enseeiht, Toulouse

2022 **Semestre en échange universitaire**
MOBILITÉ INCLUSE DANS LA FORMATION INGÉNIEUR
Master informatique et réseaux
Universidad Complutense de Madrid

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

DEC 2020 – SEP 2023 (ALTERNANCE)
Edevice, Bordeaux
Développeur/Testeur
Entreprise en informatique fournissant des solutions de connectivité dans l'industrie de la santé. En charge de la conception, du développement et de l'exécution de scripts de tests automatisés de cartes électroniques et applications web. Projet de fin d'étude portant sur le développement d'une application web de génération de scripts de test. Développement fullstack basé sur une architecture MEAN.

AVR 2019 – JUN 2019 (STAGE)
ECS Digital, Londres
Développeur fullstack
Renommée GlobalLogic, entreprise londonienne de service en transformation digitale. Développement en équipe d'une application web utilisée en interne pour effectuer des évaluations par les pairs. Développement fullstack basé sur une architecture MERN. Découverte d'outils devops et formation de communication en anglais.

JUN 2018 – JUL 2018 (STAGE)
Yansys, Vichy
Développeur mobile
Entreprise d'édition de logiciels médicaux. En charge du développement de la version mobile d'Hurry-Can, une application web de messagerie patient-médecin. Développement IOS en swift au sein d'une équipe agile.

HOBBIES

TECH Suivi de l'actualité technologique au quotidien, principalement les avancées en VR, IA et produits Apple.

LANGUES Participation aux cafés des langues, voyages et apprentissage de langues en autodidacte.

MUSIQUE Guitare flamenco.

"Passionné d'informatique, j'aime explorer de nouvelles technologies et collaborer en équipe. Je souhaite intégrer une équipe de développeurs fonctionnant en agile dans une entreprise dynamique et innovante."

LANGAGES ET TECHNOLOGIES

FORMÉ	C++, C#, Ruby, Ocaml
UTILISÉ	Python, PHP, Bash, MySQL XAML, Latex
TRÈS UTILISÉ	Java, Javascript, HTML, CSS, Swift
CONCEPTION	UML, Merise
IDE	VSCode, XCode, IntelliJ
WEB	ReactJS, Angular, NodeJS, Cypress, Jest MEAN/MERN Stack
BDD	Oracle, Mongo, PL/SQL
DEVOPS	AWS, Docker, Gilab-ci
OS	MacOS, Ubuntu, Windows 10 IOS, Android

COMPÉTENCES NOTABLES

Git
Utilisation systématique de git et de son fonctionnement par branche, facilitant le travail en équipe.

Agile
Méthodologie agile acquise dans de précédentes expériences professionnelles.

Patrons de conception
Bonnes notions des patrons de conception que j'utilise dans mes projets.

Documentation et tests rigoureux
Le milieu de l'informatique médicale m'a formé à la rigueur de la documentation et des tests, essentiels pour l'obtention de certifications.

COMMUNICATION

FRANÇAIS	Natif.
ANGLAIS	C1, Autonome. Expérience à l'étranger.
ESPAGNOL	Autonome. Expérience à l'étranger.

PORTFOLIO

Portfolio disponible sur les pages suivantes et en détail à l'adresse: clement-torti.github.io/portfolio/



Nom du projet (plateforme)	Description	Contexte	Langages et technologies	Compétences acquises
GESTION DE BIBLIOTHÈQUE (Console)	Application console pour gérer les livres d'une bibliothèque fictive. Fonctionnalités CRUD pour les livres de différents styles. Fonctionnalités CRUD pour les lecteurs. Gestion des emprunts, des retards et des recherches par genre et par auteur. Utilisation de la persistance des données.	Entité: IUT Date et durée: 2017 - 2 mois Rôle: Lead dev Binôme: Florent Becouze	C StarUML GCC Notepad++ Git	<ul style="list-style-type: none"> • Programmation des concepts algorithmiques dans un projet concret : tri fusion et tri par échange, recherche dichotomique. • Gestion des structures de données relationnelles en utilisant des tableaux dynamiques de Pointeurs bas niveau. • Lecture et écriture de fichiers binaires. • Création d'un menu utilisateur pour une application console.
ARBRES DE TOURNOIS (Desktop)	Cette application est un gestionnaire de tournois à élimination directe multi-sports destiné aux organisateurs. Elle permet de créer des tournois individuels ou par équipes, d'ajouter des participants, de saisir les scores au fur et à mesure pour désigner un vainqueur, et d'imprimer l'arbre de tournoi.	Entité: IUT Date et durée: 2018 - 2 mois Rôle: dev Binôme: Damien NGuyen	C#, XAML StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Visual Studio SVN	<ul style="list-style-type: none"> • Conception logicielle: diagramme de classes, packaging, sketch, cas d'utilisation. • Maîtrise de la programmation C# (classes, structures, instances, abstraction, héritage, interfaces, polymorphisme, encapsulation). • Gestion des collections (tableaux, listes, dictionnaires), événements, DataTemplate, data-binding, utilisation de LINQ. • Développement d'une application desktop avec installeur, ergonomie et accessibilité, composants custom, persistance des données, documentation rigoureuse du code.
ARTIKLATOR (Web)	Il s'agit d'un site web qui récapitule l'actualité de plusieurs sites de news en lisant des flux RSS. Ce site permet à tous les visiteurs d'accéder au contenu. Les utilisateurs connectés en tant qu'administrateurs peuvent modifier les sites référencés.	Entité: IUT Date et durée: 2018 - 2 mois Rôle: Lead dev Binôme: Florent Becouze	PHP, CSS, HTML, MySQL StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io PhpMyAdmin Sublime text SVN	<ul style="list-style-type: none"> • Organisation en MVC. • Utilisation des cookies pour trier les articles par type. • Implémentation de sessions pour le rôle admin. • Sécurité des mots de passe en base avec hashage et vérification du rôle à chaque action admin. • lecture et passage de flux RSS.
SPEED TYPING (Mobile)	Il s'agit d'un jeu mobile Android pour tester la rapidité de frappe d'une personne. Des mots apparaissent et descendent progressivement, de plus en plus rapidement. Le jeu propose un système de meilleurs scores persistant et permet de prendre une photo du vainqueur.	Entité: IUT Date et durée: 2019 - 2 mois Rôle: Lead dev Binôme: Jonathan Point	Java Android SDK StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Android Studio Git	<ul style="list-style-type: none"> • Création de vues xml avec composants adaptés, utilisation des Intents, utilisation des fragments. • Modification du manifest et distinction des ressources avec les qualifieurs. • Organisation en MVC et utilisation de patrons de conception (observateur et fabrique). • Maîtrise du cycle de vie de l'application, gestion des permissions dynamiques, gestion de la persistance légère et profonde, codage d'un adaptateur personnalisé.
BATAILLE NAVALE (Desktop)	Programme qui vise à recréer le jeu "Bataille Navale". Un joueur affronte une intelligence artificielle dont il peut choisir le niveau de difficulté. À la fin de la partie, le score du joueur est enregistré s'il a gagné et sera visible sur le tableau des scores de la page d'accueil.	Entité: IUT Date et durée: 2019 - 2 mois Rôle: Lead dev Binôme: Florent Becouze	Java, JavaFX StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io IntelliJ Git	<ul style="list-style-type: none"> • Organisation en MVC. • Documentation rigoureuse incluant l'utilisation de langage de modélisation UML, des cas d'utilisation et un plan d'exécution. • Utilisation de différents types de médias (son, musique, images, GIF) et différents patrons de conception (décorateur, patron de méthode, stratégie, fabrique simple, observateur). • Lecture et écriture de fichiers texte pour stocker les scores.
OLLIE REMOTE (Mobile)	Il s'agit d'une application qui permet de piloter le robot Ollie de différentes manières, en mode Joystick ou en mode Pad. Le mode Pad permet de dessiner une trajectoire que le Ollie va reproduire.	Entité: IUT Date et durée: 2019 - 2 mois Rôle: Lead dev Binôme: Florent Becouze	Java Android SDK StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Android Studio Git	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'un SDK. • Envoi de commandes bluetooth. • Mathématique des trajectoires liées au Pad.

Nom du projet (plateforme)	Description	Contexte	Langages et technologies	Compétences acquises
BOOK7 (Desktop)	Cette application a été conçue pour les étudiants de l'ENSEEIH. Il s'agit d'un gestionnaire de cahiers numériques qui simulent un cahier manuscrit tout en offrant la souplesse du numérique. Elle permet l'inclusion de code, de PDF et d'images, ainsi que la séparation du cahier en cours, TD et TP, et l'organisation des cahiers en modules.	Entité: ENSEEIH Date et durée: 2021 - 3 mois Rôle: Product Owner / Scrum master 5 personnes (Agile): <ul style="list-style-type: none"> Nassim Bennouar Phillippe Lopes Anna Stephany Alexandre Le Lann 	Java, JavaFX Clickup, Discord StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Git	<ul style="list-style-type: none"> Gestion d'une équipe en tant que Scrum master: Veille technologique, réunion hebdomadaire, assistance. Définition de livrables hebdomadaires. Organisation du développement en Pair programming.
ARBRE GÉNÉALOGIQUE (Console)	Il s'agit d'une application console qui permet à l'utilisateur de créer et de modifier un arbre généalogique.	Entité: ENSEEIH Date et durée: 2021 - 1 mois Rôle: dev Individuel	ADA VSCode Gnat Git	<ul style="list-style-type: none"> Respect du principe de responsabilité unique, d'encapsulation et de généricité. Tests pour chaque module. Utilisation d'une structure de données en arbre binaire de Pointeurs. Application d'algorithmes d'arbre binaire.
WHITEBOARD (Web)	Site web contenant un tableau/Canvas éditable en direct et partagé entre plusieurs utilisateurs.	Entité: ENSEEIH Date et durée: 2022 - 2 mois Rôle: Lead dev Binôme: Mérérick Poudret	Java, HTML, CSS Linda-TSpace Git	<ul style="list-style-type: none"> Création d'un espace partagé de tuples, inspiré du modèle Linda. Accès concurrents. Tolérance aux fautes grâce à un serveur de secours. Interagiciel : architecture mono-serveur/plusieurs clients concurrents.
HURRY-CAN (Mobile)	Application mobile permettant la transmission de pièces médicales ou de données sensibles à destination de tiers non équipés d'une messagerie MS-Santé. Cette application permet aux médecins de correspondre avec leurs patients ou leurs clients de façon contrôlée.	Entité: Entreprise Yansys Date et durée: 2018 - 2 mois Rôle: dev mobile 4 personnes (Agile)	Swift, Python XCode Django REST StarUML, Balsamiq mockup Jira Git	<ul style="list-style-type: none"> Première expérience professionnelle en équipe agile. Utilisation de l'API web Hurry-Can. Montée en compétence en développement mobile. Respect du RGPD (Règlement général sur la protection des données).
FEEDBACK TOOL (Web)	Application web full-stack utilisée pour l'évaluation par les pairs au sein de l'entreprise. Tous les 6 mois, les employés d'ECS sont invités à répondre à des questions concernant les autres employés de l'entreprise. Cela aide le responsable hiérarchique à comprendre dans quelle mesure chaque employé est conforme aux pratiques DevOps. Cet outil automatise ce processus. Les employés sont également en mesure de laisser des commentaires sur d'autres employés à tout moment.	Entité: Entreprise ECS Digital Date et durée: 2019 - 3 mois Rôle: dev Fullstack 3 personnes (DevOps): <ul style="list-style-type: none"> Louison Bellec Kouros Aliabadi (Scrum master) 	Javascript, HTML, CSS, YAML StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Trello React JS, Express, Node JS MongoDB, Redis db VSCode GitLab-CI, Docker Cypress, Jest Git	<ul style="list-style-type: none"> Développement selon les principes DevOps avec tests et déploiement automatisés. Mise en place de sessions avec des jetons (tokens) cryptés avec des clés secrètes multiples. Montée en compétences dans l'utilisation des frameworks web. Veille technologique pour les reprenants du projet, formation professionnelle et présentation client en anglais.

Nom du projet (plateforme)	Description	Contexte	Langages et technologies	Compétences acquises
HGOMICRO / ETESTER (Web, Embarqué)	Tests d'intégration de la carte électronique HGoMicro et de ses périphériques médicaux effectués à l'aide de scripts Python. Le HGoMicro est un hub de transfert de données fournies par des périphériques médicaux aux serveurs dédiés. Développement en interne d'un outil appelé eTester pour automatiser l'écriture des scripts sans avoir à écrire de code.	Entité: Entreprise eDevice Date et durée: 2020-2023 Rôle: Développeur/Testeur Équipe embarquée de 4 personnes (Cycle V): <ul style="list-style-type: none"> Benoit Gorostidi Guillaume Lavigne Julien Pornet Pierre-Michel Simon 	Python, Shell, Javascript, HTML, CSS VSCode, GitHub Copilot SVN, Git PyQT, Phidget Putty, WinSCP Angular, Express, Node JS MongoDB Balsamiq mockup, Draw.io Trello, TeamGantt Postman, BugZilla	<ul style="list-style-type: none"> Montée en compétences en Linux embarqué et tests d'intégration. Développement de scripts Python de tests utilisant des bibliothèques spécialisées en automatisation. Montée en compétences en documentation selon le cycle en V : modification de conception, spécification du produit, protocole, recette et rapport de bug.
TWOCAN (Web)	Variante du HGoMicro avec un algorithme intégré pour la détection de mesures médicales dangereuses. Fournit une plateforme en ligne d'accès aux données pour les médecins. En charge des tests d'intégration du front-end.	Entité: Entreprise eDevice Date et durée: 2020-2023 Rôle: Développeur/Testeur Équipe Web de 4 personnes (Agile): <ul style="list-style-type: none"> Souksavanh Xayavong Lucas Artel Thibaud NGuyen Greg Ribaloff 	PHP, CSS , HTML, MYSQL Bugzilla, Postman Cypress Symfony, WAMP VSCode, GitHub Copilot Suite office Git	<ul style="list-style-type: none"> Montée en compétence en documentation en suivant le cycle en V : Conception, Spécification produit, Protocole, Recette et Rapport de bug. Montée en compétence en tests d'intégration avec Cypress. Écriture de scripts de peuplement de base de données et aide ponctuelle au développement Symfony. Mise en place des "GitLab issues" pour accélérer le processus de reporting.
PORTFOLIO ONLINE (Web)	Mon portfolio en ligne qui a été développé à l'aide d'Angular. Il s'agit d'une application web qui permet à l'utilisateur de naviguer entre les différentes sections. Le contenu des sections est généré dynamiquement à partir de fichiers typescript. Le site est responsive et peut être visualisé sur des appareils mobiles. Déployé sur Github-Pages.	Entité: Projet personnel Date et durée: 2023 - 1 mois Rôle: Développeur	Angular, Typescript, HTML, CSS Bootstrap, ParticuleJS VSCode, GitHub Copilot GitHub Pages, Balsamiq mockup Git	<ul style="list-style-type: none"> Responsive design avec Bootstrap. Projet limité dans le temps. Utilisation de librairies tierces comme ParticuleJS. Intégration continue avec Github-Pages.
PROJETS PERSONNELS (Mobile, Web)	J'ai réalisé plusieurs petits projets personnels tels que: <ul style="list-style-type: none"> 3moviesperday: un site web MERN de recommandation de 3 films par jour, tirés aléatoirement depuis l'API IMDB. Espagnol_pour_les_nuls: une application iOS en Swift pour l'apprentissage de l'espagnol à travers des exercices dynamiques de conjugaison, de vocabulaire et d'expression orale. Des clones d'applications mobiles existantes en Swift, non commercialisées, telles que Flappy Bird, Doodle Jump, Tic Tac Toe, Jeu du pendu, Instagram, etc. 			