Étienne Mitchell-Bouchard ((514) 606-0203 etiennemb8@gmail.com

Étudiant en informatique à l'Université de Montréal. Après avoir complété mon Baccalauréat, je vais entreprendre une Maîtrise en Intelligence Artificielle. Avec une expérience diversifiée en développement Front-End, Back-End, jeu vidéo et apprentissage machine, je m'efforce d'apporter des contributions innovantes dans ce domaine en constante évolution.

Parcours académique

github.com/DarkZant

Baccalauréat

Informatique

Université de Montréal

2022 à 2025 GPA: 3.29

Diplôme d'études collégiales

Sciences, informatique et mathématique

Collège Lionel-Groulx

2020 à 2022

Diplôme d'études secondaires

Diplôme du Baccalauréat International (IB) École d'Éducation Internationale de Laval

École d'Éduca 2015 à 2020

Compétences générales

- Maîtrise du français oral et écrit
- Maîtrise de l'anglais oral et écrit
- Service à la clientèle
- Travail d'équipe
- Respect des délais
- Maîtrise de la suite Office 365

Compétences en informatique

- Front-end: HTML, CSS, JavaScript
- Back-end: Java, Python, C#, C, C++, Haskell, Assembly
- Base de donnée: SQL, PostgreSQL
- Gestion de version: Git, GitHub
- Moteur de jeu: Unity
- Apprentissage machine: Jupyter, Librairie Scikit-Learn

Expériences de travail

Distribution d'Outillages Pro.

(514) 606-8721

2017 - 2018

Aide à la gestion d'une entreprise

- Réception de la marchandise
- Recherches de produits sur Internet
- Personnaliser des catalogues
- Compter l'inventaire

IGA Extra Marché Richard Tellier Dagenais Ouest

(450) 628-2420

Été 2019

Commis de boulangerie

- Cuisson des pâtisseries
- Emballage des produits
- Organisation des produits
- Gestion des dates de péremption

Maxi Fabreville

(450) 625-4221

2020 - 2024

Caissier /
Commis de service

Commis d'épicerie / Assistant gérant de soir

- Ventes à la caisse
- Propreté du magasin
- Réception de commandes
- Remplissage des tablettes
- Gestion du magasin lors de la fermeture
- Gestion de l'inventaire

- Vente de billets de loterie
- Rangement des paniers d'épicerie
- Utilisation d'un chariot élévateur
- Gestion de l'organisation du magasin
- Gestion du personnel et de la clientèle
- Fermer et verrouiller le magasin

Projets académiques

Space Race Unlimited

Jeu vidéo complet fait avec Unity (C#) Courses de vaisseaux en 3D avec multijoueur LAN

Vidéo de présentation



InscriptionsUdeM

Logiciel d'inscription à des cours d'universités en Java Côté serveur qui gêre les requêtes Côté client pour les utilisateurs avec interface graphique JavaFX



Dépôt GitHub Didéo de présentation

Solutionneur de mots cachés

Algorithme en Java permettant de trouver tous les mots cachés voulus dans une grille donnée. Supporte n'importe quelle taille et forme de grille et toutes les positions possibles de mots.



OnlineShop

Site web front-end de style boutique en ligne HMTL, CSS, JavaScript, jQuery et AJAX. Les utilisateurs peuvent visualiser et commander des produits



🔘 <u>Dépôt GitHub</u> 🔗 <u>Lien vers le site</u>

Langage Slip

Interpréteur en Haskell pour un nouveau langage de programmation fonctionnel complet similaire à Lisp nommé Slip. Analyse lexicale et syntaxique, Compilation, Évaluation des expressions par interprétations, Vérification de types et Sucre syntaxique



Dépôt GitHub

Traiteur de langage naturel

Implémentations de structures de données optimisés comme des HashMaps pour analyser le langage naturel en Java. Comprend une recherche de mots, un prédicteur de prochain mot et un correcteur de fautes



🕽 <u>Dépôt GitHub</u>

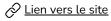
UniShop

Programme en Java de simulation de boutique en ligne avec interface en ligne de commande. Implémente une base de données avec fichiers CSV pour les données persistantes. Contient de nombreuses fonctionnalités divisés en menu pour les différents utilisateurs qui sont les acheteurs, les vendeurs et les invités.



Dépôt GitHub

Projets personnels



Carte interactive en ligne de jeu vidéo



Dépôt GitHub

Fait avec HTML, CSS et JavaScript, ce projet permet aux joueurs du jeu Twilight Princess de connaître la position de tout ce qui se trouve dans le jeu. En utilisant un système de sauvegarde, les joueurs peuvent marquer ce qu'ils ont obtenu et conserver leur progression. Comprend aussi une panoplie de paramètres et un système de contrôle privilégiant l'efficacité.

Vidéo de présentation

Jeu vidéo 2D style Zelda II



Dépôt GitHub

Prototype de jeu 2D fait avec Unity (C#). Contient des Animations, des Monstres avec une IA simple, du Level design de niveaux en 2D et un Système de combat.

Prédiction de prix d'actions et de cryptomonnaies avec IA

Utilisation de réseau de neurones pour prédire la direction du prix d'actions et de cryptomonnaies. Entraîné avec des calculs sur les prix passées, cette IA prédit correctement la direction d'un prix futur avec une précision de 50% à 60%. Fait avec Python, Jupyter et la librairie Scikit-Learn



Algorithme de Trading de cryptomonnaies

Programme en Python d'échanges actifs de cryptomonnaies dans le but de créer des profits avec les variations de prix. Utilisation du API de la plateforme Binance pour effectuer les échanges en suivant une stratégie donnée. Programme entièrement autonome qui fonctionne 24h/24 et qui enregistre les échanges effectués avec leurs profits.



- Chronométreur au Club de Natation de Laval
- Différentes actions à la Bibliothèque Gabrielle-Roy située à Fabreville (~20 heures)
- Aide à l'organisation d'activités à la paroisse St-Maxime
- Maintien du bon déroulement de la Bibliovente 2018 de Laval
- Emballage dans différentes épiceries (Super C, Adonis, etc.) afin d'amasser des dons envoyés à des organismes tels que le Trophée Rose des Andres, le Club des Petits déjeuners et la Société pour la recherche sur le cancer
- Aide à l'organisation du Tour de nuit 2019 de Montréal