

Denis Chheang

Profil

Développeur web et mobile full-stack

Après 3 ans de formation à l'école 42 à Paris, j'ai été en charge de la conception intégrale d'une application mobile en tant que développeur indépendant pendant 8 mois. Rigoureux, autonome et à l'écoute, je suis à présent à la recherche de nouvelles opportunités.

Contact

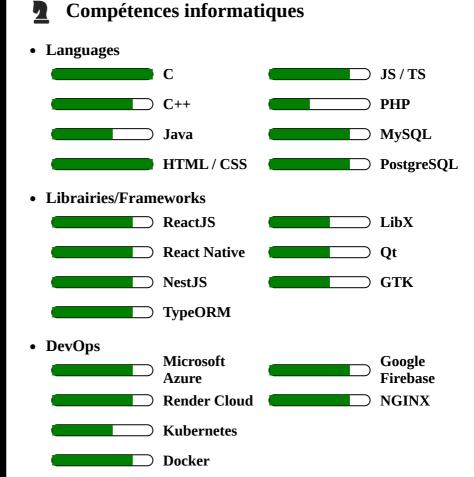
- ♠ 6 bis rue de la Fraternité 91200 Athis-Mons
- chheangdenis@gmail.com
- **J** 0749575164

! Intérêts

- Jeux-vidéos
- Jeux de société
- Mangas / Animés
- Guitare
- Piano
- Cinéma
- Ski
- Randonnée
- Volley-ball

Languages

- Anglais (B2)
- Français (Maternelle)
- Cambodgien (Courant)



- Outils
 Github, Trello, Vim, VSCode, Pgadmin
- Autres
 Oauth2, Google2fa, Google Playstore, Stripe, React Geolocation

Projets

- Pong en ligne (web app avec websockets et REST API)
 - Projet en groupe de 3
 - o Mise en place d'un système d'authentification via Oauth2, Jwt et 2fa
 - Mise en place d'un système de **Chat** via l'application
 - Intégration d'une fonctionnalité de matchmaking
 - Développement de l'**UI** et de l'**UX** en **ReactJS**
 - Interface graphique utilisant la libraire Canvas
 - Mise en place de l'api en **NestJS**
- Mise en place d'un cluster d'applications web (Wordpress, phpMyAdmin, Grafana)
 - Kubernetes
 - Metallb
 - Containers Docker
 - Serveurs NGINX et ftps

• Mise en place d'un serveur IRC

- Projet en groupe de 3
- Serveur répondant à des requêtes d'un client IRC
- Envoi de messages entre utilisateurs
- o Création de canaux de discussion
- Gestion des utilisateurs dans les canaux par les superusers (ban, mute, promote)

· Creation d'un shell interprétant des commandes bash

- Projet en groupe de 2
- Logiciel de rendu d'image 3D en C utilisant la technique du Raytracing
- Logiciel de simulation de transfert de paquets de données dans un réseau selon l'algorithme du Leaky
 Bucket
 - Projet en groupe de 8
 - Interface graphique utilisant la librarie Gtk
 - Fonctionnalités permettant d'entrer les paramètres de la simulation
 - o Dessins de graphes illustrant les performances du bucket
 - o Chargement/sauvegarde de simulations dans des fichiers

• Jeu de strategie 2D en C++

- Projet en groupe de 2
- Interface graphique utilisant la librarie Qt
- Génération de map aléatoire
- Déplacement d'unités
- Gestion de collisions
- Combat entre unités

Jeu de type Roguelike 2D en Java

- Projet en groupe de 3
- Level design
- o Character design
- Combats et intéractions avec des PNJ

42 Rushes

- Projets en groupe de 2 à 3
- Objectif : développer des solvers en C en un weekend
- Problèmes algorithmiques abordés : problème des n dames (backtracking), problème du plus grand carré

İ

Expérience professionnelle

Juin 2023 - Janvier 2023

Développeur full-stack

- Analyse des besoins du client et mise en place de solutions techniques répondant à ces besoins
- Rédaction du cahier des charges technique
- Développement de l' **UI** et de l' **UX** en **React Native**
- Mise en place de l' API en NestJS
- Mise en place de la base de données en PostgreSQL
- Développement d'une interface de gestion de base de données pour le **backoffice** en **React**
- Intégration d'un système d'authentification via Firebase, Oauth2 et JWT Tokens
- Publication de l'application sur le google Playstore
- Hébergement du backend et du backoffice via Microsoft Azure
- Tests, scaling et maintenance de l'application

•

Formation

2020 - 2023 Ecole 42

Paris (75) **Obtenu en 2020 Licence Info**

Licence Informatique UVSQ, Versailles (78)

2010 - 2014 Etudes de médecine et de psychologie

Université Paris Descartes (75)

Obtenu en 2010 Baccalauréat Scientifique

Spécialité mathématiques, mention Européenne Anglais

Lycée Jules Ferry, Versailles (78)