



Alexis Tirant

ETUDIANT BUT INFORMATIQUE

CONTACT

- Les Granges-le-Roi (essone)
- alexistirant76@gmail.com
- 07 82 51 07 91
- <https://devshad0ow.github.io/Portfolio>

FORMATION

2025-2026 : UQAC (Québec)

Bi-diplomation BUT – Baccalauréat en développement de jeux vidéo

2023 - 2026 : IUT d'Orsay

BUT Informatique

Gestion de projets, Programmation Orientée Objet, Base de données

LANGUES

Anglais : B2

Allemand : B1

QUALITÉS

- Optimiste, déterminé
- Minutieux, appliqué, travail d'équipe
- Sociable

CENTRES D'INTÉRÊT

• VOYAGES :

Italie, Allemagne, Etats-Unis, Seychelles, Portugal, Tchéquie, Angleterre, Canada

EXPÉRIENCES & PROJETS

- 2025 (3 MOIS) DGA EP**
PROJET
STAGE ADMINISTRATION SYSTÈME ET RÉSEAU
 - Travail en équipe sur un projet réseau d'envergure.
 - Mise en place de l'authentification 802.1X pour sécuriser l'accès au réseau.
 - Installation et paramétrage d'un serveur Radius pour l'authentification centralisée.
 - Analyse et résolution de problèmes liés à la communication client-serveur.
PROJET
SHOOTER IA - UNREAL ENGINE
 - Conception d'IA tactiques complexes utilisant les Behavior Trees et Blackboards pour la prise de décision autonome.
 - Intégration de l'Environment Query System (EQS) permettant aux ennemis d'analyser le terrain (trouver une couverture, flanquer le joueur).
 - Développement en C++ des mécaniques de perception (vue, ouïe).
PROJET
CRÉATION D'UN AMONGUS EN 3EME PERSONNE - UNREAL ENGINE
 - Développement d'une architecture multijoueur répliquée (Client-Serveur) avec gestion de la connexion et synchronisation des états.
 - Implémentation de techniques de lag compensation et d'un système de rewind pour assurer la précision des tirs.
 - Optimisation de la bande passante via une réPLICATION sélective des variables en C++.
PROJET
CRÉATION D'UN JEU EN RÉALITÉ VIRTUELLE - UNITY
 - Implémentation des interactions VR sous Unity pour un environnement spatial immersif.
 - Optimisation du code et du rendu pour garantir la fluidité (FPS stable) et le confort en réalité virtuelle.
 - Développement en C# d'un système de missions journalières
 - Montage du trailer du jeu

COMPÉTENCES INFORMATIQUES

Developpement web

- HTML
- CSS
- PHP

Gestion de projet

- Git & Github

Moteur de jeux

- Unity
- Unreal

Langages de développement

- C
- C++
- C#
- Java

Système d'exploitation

- Linux
- Windows