

Christopher Robidas

christopher.robidas@outlook.com | 450-204-7965 | Granby, Québec
crobidas.com | github.com/chrisrobidas | linkedin.com/in/christopher-robidas-a661241a2

ÉDUCATION

Université de Sherbrooke • Baccalauréat en informatique

Août 2019 – Avril 2022

- **Cours** : Infographie et jeux vidéo, Synthèse d'images, Animation et rendu temps réel, Intelligence artificielle, Conception orientée objet, Algorithmes et structures de données, etc...

Cégep de Granby • Technique en informatique de gestion

Août 2016 – Avril 2019

COMPÉTENCES

- Langages : C#, C++, SQL, Python, JavaScript, TypeScript, HTML/CSS
- Technologies : .NET, ReactJS, NodeJS, Docker
- Logiciels : Unity, Git, Photoshop, Unreal Engine, Blender

EXPÉRIENCE

Gameloft

Développeur Back End

Mai 2022 – Présent

Montréal, QC

- Développer, maintenir et déployer des microservices de jeux faits en **Python** utilisés pour l'authentification, les interactions avec les réseaux sociaux, la messagerie, les lobbies, etc... dans un environnement **Agile Scrum**.
- Optimiser et garantir une haute disponibilité et résilience aux défaillances, car ces microservices doivent gérer **10 milliards** de requêtes par jour provenant de plus de **20 millions** de joueurs actifs dans plus de **100 jeux**.
- Documenter les nouvelles fonctionnalités et améliorations.

Genetec

Développeur Logiciel (stage)

Mai 2021 – Août 2021

Sherbrooke, QC

- Développer avec **C#**, **.NET** et **WPF** un plugin permettant d'utiliser dans un **logiciel de surveillance de bâtiments** des cadenas intelligents et d'y gérer des contrôles d'accès dans un environnement **Agile Kanban**.
- Écrire des tests unitaires avec les frameworks **NUnit** et **SpecFlow**.

Novom Interactive

Développeur Full Stack (stage)

Septembre 2020 – Décembre 2020

Magog, QC

- Implanter avec **React** et **NodeJS** de nouvelles fonctionnalités dans une **application web de vidéoconférence** dans un environnement **Agile Scrum** dont un menu de configuration des périphériques d'entrée et de sortie.

NB Automation

Développeur Full Stack (stage)

Mai 2019 – Août 2019

Granby, QC

- Ajouter et mettre à jour des formulaires dans un **logiciel CRUD** en utilisant **C#**, **.NET** et **WPF** servant à faire du contrôle de qualité sur des produits fabriqués en manufacture.

PROJETS

Elemensions

Avril 2022

- Jeu de Plateforme 3D réalisé en **48h** avec une équipe de 3 autre développeurs, 3 artistes et 1 audio designer pour le **Creative Jam** organisé par Poly fait avec **Unity** et **C#**.
- **Fonctionnalités** : 4 portails élémentaires avec lesquels on peut interagir pour changer de dimension afin d'obtenir différents pouvoirs et collecter des pièces.

Back to the Party

Janvier 2022 – Avril 2022

- Jeu chaotique de gestion de soirées coopératives inspiré du jeu Overcooked réalisé pour la compétition **Ubisoft Game Lab** en équipe avec 7 autre développeurs et 2 audio designers. Réalisé avec **Unity**, **C#**, **Mirror** et **FMod**.
- **Fonctionnalités** : offrir de la bière et de la pizza à des invités, nettoyer les dégâts, résoudre des énigmes générées aléatoirement et bien plus encore.

World of Rune Fantasy Online

Septembre 2021 – Décembre 2021

- MMORPG fait avec un ami inspiré du jeu Runescape fait avec **Unity**, **C#**, **Mirror**, **MySQL** et **Ink**.
- **Fonctionnalités** : Une quête, PNJ et dialogues, ennemis pouvant attaquer à vue et patrouiller une zone, un magasin, améliorer des compétences (combat au corps-à-corps, archerie et pêche) et un chat.