

12 Rue de Suresnes
14460, Colombelles, France

☎ (+33) 06-99-12-07-22

✉ letgui2@gmail.com

in guillaume-letellier-466418193

🌐 Guigui14460

🐦 GuiguiLet

📄 guillaume-letellier

Guillaume Letellier

Étudiant en informatique

Compétences

Langages de programmation Maîtrisés : **Python** (natif et Cython), **C**, **Java**, **PHP**, **LaTeX**, **Javascript**, **HTML/CSS**, **SQL**
Familiés : **NodeJS**, **Haskell**, **Sass/Scss**, **Typescript**, **Dart** (Flutter)

Bases de données **MySQL**, **SQLite**, **PostgreSQL**

Frameworks **Django**, **ReactJS**, **JQuery**, **VueJS** avec **Ionic**

Librairies scientifiques **Numpy**, **Cupy**, **Scipy**, **Matplotlib**, **Seaborn**, **Sympy**, **Astropy**

Gestionnaire de versions **Git**, **SVN**

Systèmes d'exploitation **Windows**, **Linux**

Logiciels de développement **Atom**, **Visual Studio Code**, **Android Studio**

Formation et diplômes

Sep 2020 – **Université de Caen, Normandie**, *L3 Informatique (option Aide à la décision et Intelligence artificielle)*, Département mathématiques-informatique.

Sep 2019 – **Université de Caen, Normandie**, *L2 Informatique*, Département mathématiques-informatique,
Mai 2020 Mention "Très Bien".
(4^{ème} sur 237)

Sep 2018 – **Université de Caen, Normandie**, *L1 Informatique*, Département mathématiques-informatique,
Mai 2019 Mention "Très Bien".
(7^{ème} sur 267)

Juillet 2018 **Lycée Salvador Allende, Herouville-St-Clair**, *BAC Scientifique*, Mention "Bien".

Langues

Français Langue maternelle

Anglais B1-B2

Allemand A2

Centres d'intérêts

Informatique Intelligence artificielle, algorithmique, informatique quantique, cryptographie

Physique Astrophysique/Cosmologie, physique quantique, relativité générale

Histoire Toutes les périodes historiques

Projets

Projets universitaires

- Optimisateur de wargame **Les utilisateurs peuvent jouer face un ordinateur à un jeu de stratégie et peuvent entre autre, demander à un algorithme de générer une armée pour eux qui leur permettra de gagner dans la grande majorité des cas.**
Langages de programmation utilisés : Python (PyGame)
Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/optimisateur-de-wargame>
- Simulateur à N corps **Les utilisateurs peuvent simuler N objets interagissants gravitationnellement entre eux par les lois du mouvement de Newton.**
Langages de programmation utilisés : Java (JavaFX 11)
Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/simulateur-n-corps>
- Site de pandémies **Site permettant de mettre en pratique nos connaissances en PHP.**
Langages de programmation utilisés : PHP, SQL
Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/pandemics-site>
- Générateur de maisons **Les utilisateurs peuvent générer des maisons en fonction de contraintes (CSP), des maisons déjà construites (extractions) et planifier sa construction (planification).**
Langages de programmation utilisés : Java
Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/intelligence-artificielle>
- Application Hello Caen (en développement) **Les utilisateurs peuvent se déplacer dans Caen et recevoir des notifications de bons plans sur les commerçants enregistrés à proximité de l'utilisateur).**
Langages de programmation utilisés : Dart avec le framework Flutter
Lien du projet : Privé

Projets personnels

- ProgLangLearn (non publié) **Site offrant des formations sur l'informatique et le monde du développement. Les formations permettent d'apprendre un langage de programmation ou un framework en travaillant sur des divers projets de différentes envergures.**
Langages de programmation utilisés : Python (Django), HTML/SCSS, JavaScript (jQuery)
- Générateur de projets **Projet open-source permettant de générer la base de n'importe quel projet en suivant les conventions du langage choisi. Permet de générer un projet en une seule ligne de commande.**
Langages de programmation utilisés : Python
Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/project-automation>
- Gestionnaire de mots de passe (en développement) **Application permettant de sauvegarder de manière sécurisés des mots de passe principalement, mais aussi d'autres informations.**
Langages de programmation utilisés : Java (JavaFX)
- Réseau de neurones artificiels **Implémentation d'un réseau de neurones artificiels à l'aide du livre nnfs.io.**
Langages de programmation utilisés : Python
Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/neural-network-from-scratch>