***Présentation Moi***

Qui suis-je ?  
Je m’appelle Alexandre et j’ai 27 ans.  
Je suis passionné par le développement de jeu vidéo depuis le lycée et aujourd’hui , j’ai décidé dans faire mon métier.  
Je m’intéresse au développement de jeux depuis le lycée, d’abord dans le domaine de la modélisation 3D, j’ai débuté par de petites modélisations avec Blender, en parallèle, je voulais devenir ingénieur et grâce à la 3D, je me suis orienté vers des études d’ingénieur en génie mécanique qui allié 3D et techniques, physique et mathématiques qui sont des domaines qui m’attire aussi.  
A coté de ça, je n’ai jamais lâché le développement de jeu vidéo, et je continué à faire des tests sur mes heures perdues.  
Hasard de la vie, je me suis réorienté dans le développement web et j’ai commencé à m’intéresser plus profondément à la programmation de jeu vidéo, qui me passionne plus que tout maintenant.

Qu’est ce qui me passionne dans le jeu vidéo ?  
Ce qui m’attire le plus c’est de pouvoirs imaginer puis rendre réel des mondes imaginaires, mettre en pratique les idées qui nous passe par la tête.  
Je suis quelqu’un de curieux et de très imaginatifs, j’ai toujours des idées pleins la tête et le jeu vidéo me permet d’exprimer mes pensées.  
  
  
  
***Mystic Keeper***  
  
Description du jeu :   
Le joueur incarne un personnage capable d’utiliser la magie et qui doit protéger un artefact en construisant une forteresse/donjon autour pour se défendre contre des vagues d’ennemies.

Il devra explorer le monde pour récolter des ressources entre deux vagues d’attaques, pour augmenter la puissance de son donjon, améliorer ses compétences.

Développement :  
Le jeu est développé par 2 personnes, moi et un ami développeur.  
Je me suis occupé des fonctionnalités suivantes :

Le déplacement du joueur (Rigibody)

La mise en place du système d’input (New Input System)

La découverte et la gestion des pouvoirs/compétences (Scriptable Object)  
La gestion de la partie

La gestion des statistiques du joueur (Système d’event)

Les différentes interfaces de jeu (UI Toolkit)

***Heroes of past***

Description :

Dans un monde hostile entouré par des pays qui se font la guerre, l’apparition de nouvelles espèces et de nouveaux monstres de plus en plus puissants.

Le joueur se retrouve rejeté par son pays, seul à survivre dans ce monde, il va devoir trouver un emplacement pour bâtir un nouveau pays, en explorant le monde, découvrir de nouvelles magie, accepter les autres espèces et renégat, gérer son pays, combattre les autres pays ou s’allier avec eux, résister au attaques.

Notre joueur, après s'être fait pourchassé et battu à mort, le dieu de la mort, dans un dernier élan d’espoir, car lui aussi mourant, décide de céder une partie de ses pouvoirs, la bénédiction du pouvoir (pouvoirs permettant de récolter l’essence des âmes afin de les infuser en un pouvoirs spécifiques).

Le dieu de la mort va ressusciter le joueur, il va pouvoir choisir sa race pour se réincarner sans sa mémoire mais avec l’envie de survivre .

Développement :  
Le jeu a été développe par 3 personnes, moi pour la partie programmation et la gestion des modèles 3D à inclure dans le jeu, un artiste 3D et un autre programmeur.  
Je me suis occupé des fonctionnalités suivantes :

Le déplacement du joueur

Le système de combat

La gestion de l’inventaire

L’IA des ennemis

Le système de construction des bâtiments

Le système de craft

La gestion et l’équipement des armes et armures

La gestion et l’amélioration des pouvoirs/compétences

La gestion des ennemies

***Divers Unity***

Plusieurs petits projet :   
ici, je vous montre divers petits projet que j’ai fait pour tester des fonctionnalités ou juste des morceaux de gameplay.  
Pour résumer, j’ai fait des tests :   
 de jeu 2D

De jeu 2.5D

De luge avec différents système de physique d’unity

***Divers Unreal***

Description :   
J’ai eu l’opportunité d’utiliser UN real Engine 4 pour une de mes missions en tant que chargé d’affaire où je devais m’occuper de la réfection de ‘un atelier de mécanique en centre de formation et de qualification.  
Pour ce faire, j’ai modélisé à taille réel sur Blender, la structure de l’atelier ainsi que les différentes machines qui y resteront pour les différentes ateliers. J’ai ensuite fait le futur aménagement qui devait aussi comporter une structure d’entrainement à taille réel.  
J’ai ensuite fait l’aménagement et ai réalisé une visite virtuelle des lieux pour présenter le projet.

**aux futurs personnes concernés**