



PROFIL

Moïse AGANZE LWABOSHI

Passionné par la conception, le développement logiciel et la résolution de problèmes complexes, mon parcours m'a permis de maîtriser divers langages et outils pour créer des solutions concrètes. Mon objectif est de concevoir des logiciels efficaces, adaptés aux besoins des utilisateurs.

CONTACTS

Tél : [+33618665461](tel:+33618665461)

Mail : moiseaganze76@gmail.com

Profil LinkedIn :

[Moïse Aganze Lwaboshi](#)

Github : <https://github.com/lrALm>

Site web : <https://lralm.github.io/portfolio/>

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Algorithmiques et structures de données, complexité des algorithmes.

Conception et modélisation des bases de données relationnelles.

Conception et Développement des logiciels.

Méthode agile.

Framework Back-end : **Spring** (en cours d'apprentissage).

Framework Front-end : **Angular** (en cours d'apprentissage).

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Capacité d'analyse, Esprit de synthèse

Résolution de problèmes

Communication, Rigueur

Travail en équipe/Collaboration

Adaptabilité, Autonomie

CENTRES D'INTERET

Football : pratique durant 8 ans,

Musique : jazz, afro, rumba

Voyage : Afrique de l'est.

Alternant Développeur Logiciel

Disponible à partir de **juillet 2025** ou **Septembre 2025**

Rythme : **3 semaines en entreprise, 1 semaine à l'école**

Recherche un contrat d'une **durée de 2 ans**

PROJETS RÉALISÉS

Développement d'un jeu en java : **A monster's slayer**

<https://github.com/lrALm/A-MONSTER-S-SLAYER.git> (Lien vers le code source)

L'objectif principal de ce projet est de démontrer une gestion efficace des objets tout en créant une expérience de jeu progressive et immersive.

Développement d'un logiciel de génération d'image en java : **Creapix**

<https://github.com/lrALm/Projet-CreaPix.git> (Lien vers le code source)

Projet purement algorithmique pensé et conçu pour manipuler les arbres de recherche, en particulier les Quadrees et les arbres ternaires.

Développement d'un logiciel de gestion de bibliothèque en java : **Bookcollect**

<https://github.com/lrALm/BookCollectJDBC.git> (Lien vers le code source)

Projet conçu pour manipuler les collections java et la **JDBC** pour interagir avec une base de données, plus l'utilisation de **Maven** pour la gestion des dépendances et les tests unitaires avec **JUnit**.

Développement d'une API RESTfull avec Springboot:

<https://github.com/lrALm/API-E-Commerce.git> (Lien vers le code source) utilise **Spring Web**,

Spring Data JPA, **Lombok** et **H2 Database** pour offrir une gestion complète des produits d'une boutique en ligne, avec une **architecture MVC** et des **tests unitaires** et **d'intégration** pour garantir sa fiabilité."

Développement d'un logiciel de simulation de vote en temps réel en C++

<https://github.com/lrALm/Simulation-Bureau-de-Vote.git> (Lien vers le code source)

Simulation du déroulement d'un vote réel dans un bureau de vote en utilisant diverses structures adaptées et la programmation orientée Object.

Développement d'un jeu de Morpion en C++ :

<https://github.com/lrALm/Morpion.git> (Lien vers le code source)

Développement d'une calculatrice PycalcTk en python avec Tkinter pour le rendu

graphique : <https://github.com/lrALm/PyCalcTK.git> (Lien vers le code source)

Développement d'un site web disponible à l'adresse : <https://lralm.github.io/portfolio/>

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE :

Avril 2023 - à aujourd'hui : **Équipier Polyvalent** chez **McDonald's** (Contrat étudiant à temps partiel)

FORMATIONS

ESGI, campus Nantes

Septembre 2025 – mai 2027

Mastère Architecture Logicielle

Nantes université, UFR Sciences et techniques

Septembre 2022 – à mai 2025

Licence Informatique, parcours Math-Informatique