

# KILIAN MAYANS

29 Rue Sainte-Anne de Baraban  
Lyon, 69003  
Permis B (04/06/15) et permis A2 (09/06/16)  
0664487430  
[kilian.mayans@epitech.eu](mailto:kilian.mayans@epitech.eu)



Étudiant à EPITECH, je suis capable de maîtriser un nouveau langage en quelques semaines d'apprentissage. Je recherche un stage du 1<sup>er</sup> juillet au 31 décembre.

## **FORMATION**

**Actuel** **EPITECH BAC +2 Expert en Technologies de l'Information**

**28 oct. 2016** **Passage du TOEIC à EPITECH Lyon (755 points)**

**5 juillet 2016** **Baccalauréat ès sciences**

Sciences et technologies  
de l'industrie et du développement durable (mention AB)

**2012 – 2013** **Diplôme de Cambridge**

Plusieurs séjours à l'étranger dont l'état d'Oregon,  
et la Californie dans des familles d'accueil  
ou encore la Floride ainsi que le Mexique.

**6 juin 2012** **Brevet des collèges**

## **PARCOURS PROFESSIONNEL**

**08/2014 – 08/2016** **Employé polyvalent**

**Philippe GUILLAUME** – Saint-Jorioz

Nettoyage et location de bateaux à  
moteurs et pédalos, gestion de la caisse et  
gestion des réservations au téléphone.

**09/2012 – 11/2016** **STI2D : Lycée Saint-Michel – Annecy**

## **COMPETENCES PROJETS D'ETUDE ET PERSONNEL**

Estimation des connaissances basées sur la réalisation des projets EPITECH.

Connaissances à 60% en #C

Connaissances à 50% en Python

Connaissances à 50% en HTML, CSS et Wordpress

Innovant

Écriture de scripts Shell

Gestion optimale du temps



## PRESENTATION PROJETS D'ETUDE

Langage C :

Projet « my\_sokoban » - Module « Unix System Programmation »

Fonctions autorisées de la librairie « ncurses » : toutes

Fonctions autorisées en « C » : open, close, read, write, malloc, free, exit, getline, sigaction, signal, ioctl, usleep.

Le but de ce projet était de développer une copie du jeu « Sokoban » dans un terminal en utilisant la librairie « ncurses ». Une deadline de 3 semaines a été imposée pour ce projet.

Rendu demandé :

```
~/B-PSU-050> cat map
#####
#      O  #
#  P  ####
#      #
#####
#  O ##  #
#      #
#      #
#      XX #
#      #  #
#####
```

P : Joueur      X : Boites      O : Stockage des boites      # : Murs

Ce projet m'a appris à utiliser la librairie « ncurses ». J'ai donc dû m'adapter à de nouveaux problèmes et me documenter sur une librairie qui m'était inconnue.

Langage Python :

Projet « 101pong » - Module « Mathématiques »

Le but de ce projet était de calculer les coordonnées de la balle par rapport à la vitesse vectorielle, en combien de temps et avec quel angle elle allait toucher la raquette.

Rendu demandé :

```
Terminal
~/Mathematics> ./101pong 1.1 3 5 -7 9 2 4
The speed vector coordinates are :
(-8.10;6.00;-3.00)
At time t+4, ball coordinates will be :
(-39.40;33.00;-10.00)
The incidence angle is :
16.57 degrees
```

J'ai tout particulièrement apprécié le langage Python et le projet c'est pourquoi je me suis impliqué dans le projet et ai développé entièrement le jeu en Python avec un système de JoueurVSIA et de JoueurVSJoueur.

J'ai appris à maîtriser un nouveau langage dans sa globalité.



## Langage HTML, CSS & JavaScript : Projet Portfolio – WebLab

Le but de ce projet était de créer son propre portfolio en utilisant le HTML, CSS et JavaScript.

Voici le rendu final de la page d'accueil :



Il est bien sûr complet, responsive sur tous types d'appareils et résume entièrement et de manière graphique tout ce que contient ce CV. Vous avez aussi la possibilité de télécharger le CV directement à partir du portfolio.

Grâce à ce projet j'ai réussi à maîtriser les bases de l'HTML, du CSS et du JavaScript. J'ai aussi travaillé sur une application Web sur un projet personnel où j'ai commencé à utiliser des flux RSS et du PHP.

### **LANGUES MAÎTRISÉES**

Langue natale : Français

Anglais : niveau B2/C1

Italien : niveau A2

### **CENTRES D'INTÉRÊT**

Sport motorisés (Moto circuit, voiture rallye)

Basket

Cinéma

