



Lukas GIBONE

Développeur C/C++/Java

CONTACT

gib.lukas@gmail.com

+33 6 89 62 60 35

86 Avenue Jean Jaurès
75019 PARIS

LANGUES

Anglais: Bilingue (C2)

Espagnol: Scolaire (A2)

COMPETENCES

C	●	●	●	●	○
C++	●	●	●	●	○
Java	●	●	●	●	○
SDL	●	●	●	●	○
P5.js	●	●	●	○	○
Python	●	●	○	○	○
AdminSys	●	●	○	○	○
OpenGL /SLDL	●	○	○	○	○

HOBBIES

Programmation:
développement d'applications
jouant sur la physique,
inspirées de jeux, etc.

Voyages: Angleterre,
Pologne, Japon

Jardinage: culture d'un
potager

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Environnement 92 - Wordpress

Novembre 2017 - Octobre 2018 , Boulogne-Billancourt

Refonte et maintenance du site web de l'association, mise en place de différents services (appels aux dons, plans interactifs).

Skumate - Java

Octobre 2018 - Janvier 2019 , Paris

Développement d'une application logistique en Java pour le retail / warehouse management, maintenance, consulting.

FORMATION

42 / Architecte en technologies du numérique

Novembre 2018 - Juin 2021 , Paris

Spécialité programmation graphique. C, C++, développement d'applications, de jeux, de sites web & administration systèmes/réseaux.

IUT Orsay / DUT Informatique

Septembre 2015 - Juin 2017 , Orsay

Gestion de projets, développement Java, C++, C, VB.net & Web, bases de données (MySQL), management.

Lycée Robert DOISNEAU / BAC S

Septembre 2014 - Juin 2015 , Corbeil-Essonnes

Spécialité sciences de l'ingénieur. Apprentissage scientifique général.

PROJETS SCOLAIRES & PERSONNELS

Doom Nukem - C/SDL

Janvier 2020 - Aout 2020

Développement d'un jeu utilisant une méthode de raycasting dans le style des jeux *Doom* (1993) et *Duke Nukem* (1991), en C/SDL, sur le CPU.

Wolf3D - C/SDL

Février 2020 - Juillet 2020

Création d'un jeu utilisant une méthode de raycasting dans le style du jeu *Wolfenstein 3D* (1992) en C/SDL, sur le CPU.

RayTracer - C/SDL PROJET PERSO

Juillet 2020 - Aout 2020

Développement d'un raytracer en C à l'aide de la librairie SDL. Ce raytracer est alors capable d'afficher diverses sphères grâce au CPU.

RayCaster - C/SDL PROJET PERSO

Décembre 2019 - Juin 2020

Développement d'un jeu utilisant une méthode de raycasting dans le style du jeu *Comanche* (1992) en C/SDL, sur le CPU.

Fract'OI - C

Janvier 2020

Développement d'un visualisateur de fractales en C. Il est ensuite possible d'explorer ces fractales à l'aide de la molette de la souris.

Fdf - C

Décembre 2020

Développement d'un renderer wireframe sur CPU, capable d'afficher différents tracés dans l'espace de la fenêtre.

Space Art - Java PROJET PERSO

Octobre 2016

Développement d'un jeu 2D de style shoot 'em up en Java.