

Gabriel Laperle

4041 boul. Père-Lelièvre app. 301,
G1P 4P6, Québec, Québec
Tel: 418-805-6504
Courriel: gabriellaperle@gmail.com

LANGAGES CONNUS

- C#, C++, HTML, CSS, JavaScript, PHP, SQL/NOSQL, Python, JAVA, BASH, Dart/Flutter

INTÉRÊTS

- Histoire
- Informatique
- Lecture
- Cuisine
- Œnologie/Viticulture

À PROPOS DE MOI

- Curieux
- Sociable
- Persévérant
- Travail en équipe

LANGUES PARLÉES ET ÉCRITES

- Français
- Anglais

FORMATIONS SCOLAIRES

- Cégep de Sainte-Foy :
 - Technique de l'informatique; Programmation web, mobile et jeux vidéo(2020 - 2024)
 - Membre du comité de programme
 - DEC en Histoire et Civilisation (2015 - 2017)
- DES à l'externat Saint-Jean-Eudes

EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

- CIMMI(mars 2024 - aout 2024)
 - Développement d'application dans le cadre d'un stage et d'un emploi d'été
- SAQ (mai 2019 -) caissier vendeur /
 - Effectuer des transaction sur une caisse enregistreuse
 - Donner des conseils à la clientèle
 - Réception des livraisons avec un transpalette
 - Gestion d'inventaire
 - Gestion de commandes en prévision des besoins des succursales
- Mcdonald's (avril 2015 - mai 2019) équipier et chef de quart
 - Gestion d'équipe
 - Toutes tâches liées à la cuisine
 - Service à la clientèle

COMPÉTENCES EN PROGRAMMATION

- Java: apprentissage des principes *SOLID* via ce langage, premiers pas en programmation objet et composition de services web
- Dart/Flutter: développement d'application mobile avec requêtes à un API
- C#: développement de jeux avec *Unity* et mise en pratique plus concrète des principes *SOLID*
- C++: manipulation de la mémoire et algorithmie plus avancé
- HTML 5/CSS/JavaScript: création de sites web et d'applications web avec des composantes
- PHP: base de la communication entre un site web et un serveur
- Python: manipulation de paquets Ethernet et base de *scypting*
- BASH: Base de *scypting*

EXPÉRIENCE DE TRAVAIL EN PROGRAMMATION

- CIMMI(mars 2024 - août 2024)
 - MétaScience: Projet développé en C# à l'aide de *Unity* en réalité virtuelle ayant pour objectif de faire découvrir divers sujets scientifiques aux jeunes de 12 à 20 ans et d'implanter une curiosité scientifique. Le musée peut être exploré seul ou en multijoueur via une connexion peer-to-peer. Il se décompose en deux salles principales; l'une portant sur le système immunitaire et l'autre sur l'exploration de la planète Mars. Cette dernière est la salle sur laquelle j'ai travaillé. Ma contribution principale à cette salle fut de revoir l'entièreté du jeu multijoueur pour le rendre plus compétitif ce qui me permit de revoir les notions de relation entre client-serveur à l'aide de l'extension *Mirror*.
 - Développement d'un jeu sérieux en collaboration avec le CCEG. Le but du projet est d'aidé les personnes du troisième âge (80 ans et +) à intégrer le monde numérique en leur proposant des jeux sérieux. Pour le projet, j'ai mis en place différentes fonctionnalités comme un lecteur vidéo et un système changeant la taille de la police d'écriture. J'ai aussi contribué à l'implémentation du matériel interactif créé par le CCEG.