

LEEN AL HARASH

CONTACT

Numéro de téléphone : 438-483-6060
Courriel: leen.zh.2004@gmail.com
Adresse : 1400-1625 De Maisonneuve O.
Montréal, QC H3H 2N4

COMPÉTENCES

Pontualité
Service Clients
Travail d'équipe
Résolution de problème
Adoptif au changement

LANGUES

Français - parlé et écrit
Anglais - parlé et écrit
Arabe - parlé et écrit

ÉDUCATION

Cégep de Rosemont (2022 – 2026)
École secondaire Saint-Henri (2018 – 2022)

L'EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

ASSOCIÉE AUX VENTES

JUIN 2025 – PRÉSENT

Chez Steve Madden, mes principales responsabilités consistent à accompagner les clients dans le choix des produits, à leur fournir des conseils de style et à gérer les transactions. Je participe également au merchandising visuel, à la propreté et à l'organisation du magasin, et à la gestion des stocks.

ASSOCIÉE AUX VENTES

JUIN 2024 – AVR 2025

A travaillé chez Aldo. Mon rôle est de fournir un excellent service client et d'assurer une expérience d'achat agréable. J'aide les clients à trouver les bonnes chaussures et accessoires, je leur propose des conseils de style et je réponds à toutes leurs questions sur les produits. Je gère les transactions à la caisse, je traite les retours et les échanges, et je maintiens le merchandising visuel du magasin en organisant les présentoirs et en gardant le magasin propre.

CAISSIÈRE

JUIN 2023 – SEP 2023

A travaillé dans une succursale Pharma Prix principalement comme une caissière, en plus d'aider les membres du personnel à organiser les produits et à s'assurer que le magasin offrait un environnement sûr et propre.

OPÉRATEUR DE CAFÉ

JAN 2023 - AVR 2023

A travaillé dans un café universitaire où je devais préparer des boissons telles que de l'Americano, de l'Espresso, du Latte, etc. ainsi que servir des pâtisseries telles que des muffins, des croissants, des biscuits, etc.

CAISSIÈRE

JUIN 2022 – SEP 2022

A travaillé dans une succursale Pharma Prix principalement comme une caissière, en plus d'aider les membres du personnel à organiser les produits et à s'assurer que le magasin offrait un environnement sûr et propre.

SERVICE CLIENT

JUIN 2022 – SEP 2022

A travaillé à La Ronde dans le service à la clientèle où je fournirais plusieurs types de ressources, telles que : le soutien par clavardage en direct, le soutien par courriel, le soutien téléphonique et le soutien sur site.

SUMMER CAMP CONSEILLERE

JUIN 2021 – SEP 2021

A travaillé dans un camp d'été composé d'environ 15 garçons et filles, âgés de 5 à 13 ans. Mes tâches consistaient à les surveiller, à les garder en sécurité et à l'écart des objets dangereux tels que les objets pointus et chauds, les fils électriques, etc., tout en m'assurant qu'ils sont bien nourris. Sans oublier de planifier leurs activités quotidiennes qui incluent des divertissements et des connaissances.

PROJETS (2023-2025)

WEATHER STATION – RASPBERRY PI, PYTHON

Trois Heures

Un projet de station météo connectée capable de détecter la température et les précipitations, avec un retour d'information visuel et sonore dynamique. Le système affiche la température sur un écran LCD à texte défilant, changeant de couleur selon les conditions météorologiques (bleu en cas de pluie, vert pour une température modérée, rouge pour une température élevée supérieure à 25 °C), et déclenche un signal sonore en cas de pluie. Les données sont stockées localement dans un fichier texte et une base de données, et visualisées via ThingSpeak. Les capteurs utilisés comprennent un capteur Humiture (DHT11) pour la température, un capteur de précipitations, un signal sonore actif pour les alertes et des LED RVB pour l'affichage de l'état. Ce projet démontre des compétences en systèmes embarqués, en intégration de capteurs et en traitement de données en temps réel.

SMART FLAME ALERT SYSTEM – RASPBERRY PI, PYTHON

Cinq Heures

Un système de détection de flammes utilisant un Raspberry Pi 4 pour surveiller les risques d'incendie en temps réel. Ce système intègre un capteur de flamme, deux LED (rouge/verte), un avertisseur sonore et un écran LCD pour fournir des alertes visuelles et sonores immédiates. En cas de détection de flamme, le système active la LED rouge et l'avertisseur sonore, affiche un message d'avertissement sur l'écran LCD, enregistre l'événement avec la date et l'heure, et envoie automatiquement une alerte par courriel. En l'absence de flamme, la LED verte s'allume et l'état est enregistré et affiché. Ce projet démontre mes compétences en systèmes embarqués, intégration matérielle, programmation Python, gestion des E/S, surveillance en temps réel et notification automatisée via SMTP.

AFTERGLAM – PYTHON, SWAGGER, SQL

Trois Mois

Une API REST sécurisée avec FastAPI, selon une architecture à trois couches (routeurs, services, accès aux données). J'ai implémenté une authentification basée sur JWT avec des points de terminaison protégés, réservés aux administrateurs, garantissant ainsi un contrôle d'accès et une sécurité des données optimaux. J'ai conçu et implémenté plusieurs points de terminaison d'API pour la gestion des administrateurs, des clients, des formulaires, des maisons et des produits cosmétiques, incluant des fonctionnalités avancées de recherche et de filtrage. J'ai mis en place des règles d'autorisation strictes afin d'empêcher tout accès non autorisé et toute modification des ressources sensibles. J'ai conteneurisé l'application avec Docker et automatisé les builds et les tests avec GitLab CI. J'ai documenté l'API avec Swagger/OpenAPI et validé ses fonctionnalités via des tests Postman et des tests de bout en bout.

PROJETS (2023-2025)

HOTELRES APPLICATION – KOTLIN « ANDROID »,

Trois Mois

HTTP/REST API, ANDROID SDK, JSON

Conception et développement d'une application Android de gestion et de consultation des réservations d'hôtel, en suivant l'architecture MVP (Modèle-Vue-Présentateur). L'application intègre une API REST pour la récupération des données en temps réel, et met en œuvre une gestion efficace des états de chargement et des erreurs afin de garantir une expérience utilisateur optimale. Ce projet témoigne de mes compétences en développement mobile, en communication réseau et en conception architecturale rigoureuse.

KAYPIC WEBSITE – ASP.NET, C#, JAVASCRIPT,

Deux Mois

RAZOR, SIGNALR, ASP.NET CORE IDENTITY, SWAGGER

Conception et développement d'une plateforme web pour des organisations sportives et communautaires, utilisant ASP.NET Core et mettant en œuvre une authentification sécurisée et un contrôle d'accès basé sur les rôles. Implémentation d'interactions en temps réel avec SignalR, d'une fonctionnalité de partage de fichiers et d'API REST documentées avec Swagger, démontrant des compétences en développement full-stack, sécurité web et applications web interactives.

SHATTER CLICK – PYTHON

Une Semaine

Un petit projet Pygame interactif avec un texte « CLIQUEZ ICI ! » qui rebondit et déclenche des effets visuels et sonores au clic. J'ai implémenté des effets sonores de verre brisé, des animations colorées d'éclatement, des fissures animées et des changements dynamiques de couleur de fond, démontrant ainsi mes compétences en développement de jeux, gestion d'événements et effets visuels en Python.

PORTFOLIO PERSONNEL – HTML, CSS, JAVASCRIPT

Deux Mois

Un site web personnel bilingue, doté d'une mise en page adaptative et d'animations fluides, centralise mes réalisations et les moments forts de ma carrière. Il met en valeur mes compétences en développement front-end, en conception d'interfaces utilisateur (UI/UX) et en internationalisation. La version actuelle du site, la V2.0, propose une interface utilisateur améliorée et de nouvelles animations spécialement conçues pour optimiser l'expérience utilisateur. Cette version inclut également des présentations de projets mises à jour et un flux de contenu plus fluide. La transition de la V1.0 à la V2.0 a été l'occasion d'appliquer de nouvelles connaissances et techniques, témoignant de mon engagement envers la formation continue et le perfectionnement de mes compétences.

PROJETS (2023-2025)

MERGED VIDEO GAME – UNITY, C#

Un jeu interactif Unity combinant des expériences de jeu 2D et 3D. Les joueurs doivent d'abord saisir leur nom, puis choisir entre un environnement 2D ou 3D, chacun offrant une perspective et un style de jeu différents de l'univers de Cowboy Hero. Ce projet s'est concentré sur l'intégration de plusieurs scènes de jeu, la gestion des commandes de l'interface utilisateur et le maintien d'un scénario cohérent entre deux modes de jeu distincts.

Deux Semaines

GREEN PULSE WEBSITE – HTML/CSS, BOOTSTRAP,

Quatre Mois

ANGULAR, REST APIs, TYPESCRIPT, JAVA,

EMAIL APIS, SPRING BOOT

J'ai développé une application web multilingue simulant une plateforme de mise en relation des producteurs agricoles canadiens et des acheteurs internationaux. Ce projet visait à démontrer comment simplifier les processus commerciaux et réduire la dépendance aux intermédiaires. J'ai conçu l'interface utilisateur avec Angular, HTML, CSS et Bootstrap, en intégrant un design adaptatif, une recherche et un filtrage dynamiques, ainsi qu'un mode clair/sombre pour l'ensemble du site. J'ai développé des API REST avec Spring Boot pour gérer les listes de produits, les stocks, les offres, les transactions automatisées et le calcul des frais d'expédition. J'ai intégré une API de messagerie pour la communication directe entre producteurs et acheteurs et implémenté une interface multilingue en anglais et en français, en suivant une architecture modulaire garantissant une séparation claire entre l'interface utilisateur et le serveur.

3D VIDEO GAME – UNITY, C#

Trois Semaines

Suite de Cow-boy Hero, ce jeu d'action-aventure en 3D plonge le joueur dans une nouvelle dimension de gameplay et de profondeur visuelle. Hero poursuit sa quête de son bien le plus précieux, naviguant dans des environnements immersifs regorgeant de pièges, d'ennemis et de dangers cachés. Le jeu met l'accent sur l'exploration, les mécanismes de combat et la conception de niveaux grâce aux capacités 3D d'Unity.

MUSIC LIBRARY – KOLTIN « ANDROID »

Une Semaine

Une application musicale Android moderne, disponible en anglais et en français. Elle propose notamment le changement de langue dynamique, l'activation/désactivation du mode sombre, la recherche et le filtrage par artiste ou genre. Développée avec l'architecture MVVM, Room, Live Data, Recycler View et Shared Preferences.

[Cont ---- >](#)

PROJETS (2023-2025)

2D VIDEO GAME – UNITY, C#

Trois Semaines

Cow-boy Hero est un jeu d'action-aventure en 2D développé avec Unity. Le joueur incarne Hero, un cow-boy en quête de récupérer son bien précieux volé. Son périple traverse de nombreux paysages urbains peuplés d'ennemis tels que des twirlers et des scorpions. Au fil de l'aventure, Hero découvre un mystère plus profond derrière le vol, un mystère qui pourrait bien lui coûter la vie.

TIC TAC TOE – KOLTIN « ANDROID »

Trois Jours

Un jeu Tictactoe classique pour Android, doté d'une IA performante capable de bloquer les coups du joueur. Le jeu est multilingue (anglais, français et espagnol) grâce à l'internationalisation et propose une interface claire et intuitive.

SNAKE – HTML/CSS, JS

Deux Jours

Un jeu de serpent simple en ligne où le serpent grandit en mangeant des pommes et ne s'arrête que lorsqu'il se heurte à lui-même. Le jeu se concentre sur le rendu sur canvas, la logique de boucle de jeu continue et la gestion d'état basique.

MASTER MIND – JAVA

Un Mois

Jeu de devinettes logique où le joueur doit sélectionner 5 couleurs pour deviner une séquence générée aléatoirement par l'ordinateur, en 12 tentatives pour trouver le bon ordre. Le joueur recevra les informations suivantes :

- **N** : Couleur correcte au bon endroit
- **B** : Couleur correcte, mauvaise position

CALCULATOR - JAVA

Cinq Jours

Une application de calculatrice basique prenant en charge l'addition, la soustraction, la multiplication et la division. Implémentée à l'aide de deux classes (CalculatorClass et CalculatorMain).