



Seer MENSAAH

Curriculum vitae

✉ seer.mensaha@gmail.com
☎ 0788444126
📅 19 ans
🌐 www.maashrees.com
🇵🇹 Togolais

Après mon Baccalauréat Scientifique mention Mathématiques, je suis actuellement en voie d'obtenir mon diplôme de Licence en Informatique. Voici un petit récapitulatif de mes travaux

Diplômes et Formations

Licence Informatique **Université Gustave Eiffel, anciennement UPEM** Champs-sur-Marne, FRANCE
Depuis novembre 2020

Baccalauréat Scientifique mention Mathématiques **Collège Protestant Lomé Tokoin** Lomé, TOGO
De septembre 2019 à octobre 2020
Obtenu avec Mention Bien

Expériences professionnelles

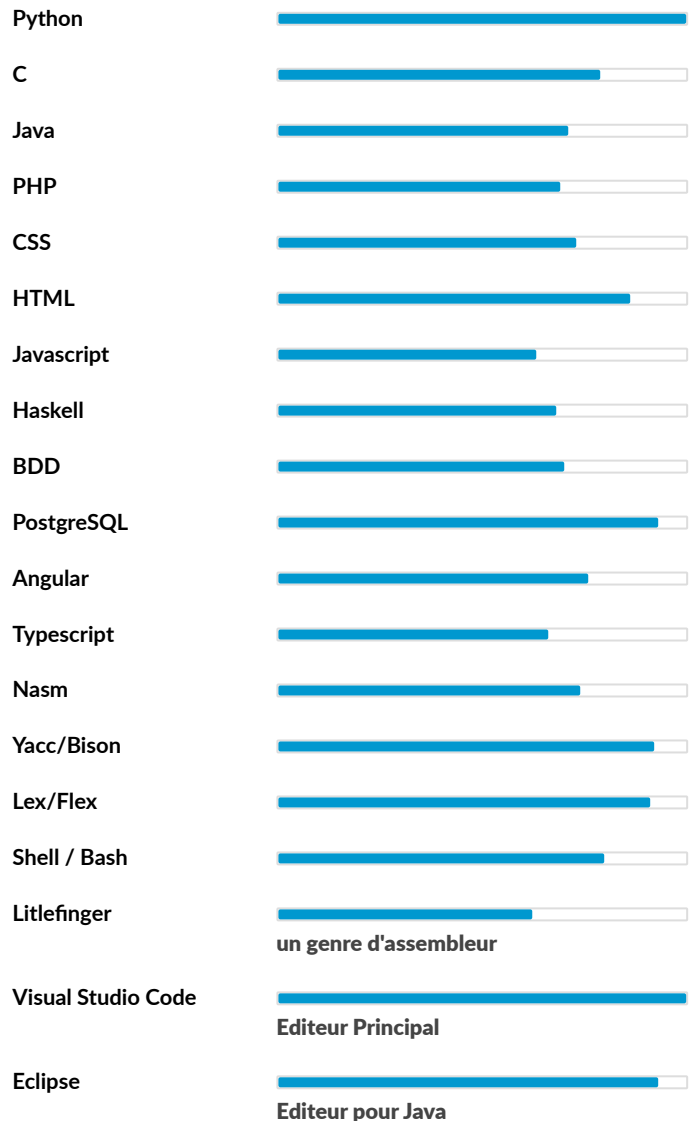
Président & Développeur **maashrees** France
Depuis août 2022
Conception de site web
- Utilisation d'un CMS
- Web Design
- Référencement SEO naturel

Certification Pix **Université Gustave Eiffel** Champs-sur-Marne, France
De novembre 2021 à janvier 2022

Compétences personnelles

- | | |
|---|--|
| Construction de site web pour association universitaire de cinéma | <ul style="list-style-type: none">■ Utilisation de WordPress■ Site web multi-pages■ Complément avec Elementor■ Gestion du graphisme |
| Développement d'un jeu Snake | <ul style="list-style-type: none">■ Utilisation Python■ Premier programme réalisé■ Amélioration après Découverte de POO■ Utilisation de la bibliothèque graphique python ftk de l'UGE |

Informatique



Compétences universitaires

- | | |
|--|---|
| Réalisation du jeu Patchwork | Version offline du jeu de société Patchwork <ul style="list-style-type: none">■ Programmation objet en java■ Gestion de projet avec Eclipse■ Conception en mode ascii et graphique■ Conception d'un Automa pour des parties en solo |
| Conception d'une base de données de reservation de véhicules | Système de gestion de base de données PostgreSQL <ul style="list-style-type: none">■ Programmation d'un compte client (Identifiant et mot de passe de sécurité)■ Conception de base de données et Manipulation■ Conception d'un schéma entité-association d'après un cahier de charges■ Conception de schéma relationnel pour l'implémentation de la base de données |

Compétences universitaires

Conception d'un analyseur syntaxique pour sous-langage de C	Lex/Flex & Yacc/Bison - Conception d'un analyseur lexical <ul style="list-style-type: none">▪ Conception d'un analyseur syntaxique implémentant l'analyseur lexical▪ Approfondissement des expressions régulières▪ Gestion des options en ligne de commande▪ Gestion de messages d'erreurs▪ Conception d'arbre abstraits produits par l'analyseur▪ Ecriture de jeux de tests et de script de déploiement de tests
---	--

Conception de jeu - Boogle	Langage C <ul style="list-style-type: none">▪ Découpage d'un projet en modules▪ Lecture efficace dans un fichier texte▪ Utilisation de l'interface NCURSES▪ Gestion d'un dictionnaire de mots
----------------------------	---

Conception d'un compteur de mots - la commande wc	Langage C <ul style="list-style-type: none">▪ manipulation de fichiers textes et de chaînes de caractères▪ gestion des entrée et sortie standards▪ gestion d'arguments d'un programme▪ structures de données dynamiques d'ensembles▪ modularisation d'un projet relativement abstrait▪ écriture de tests
---	--

Résolution du problème du voyageur de commerce	Langage C <ul style="list-style-type: none">▪ Programmation génétique▪ Précisions dans la gestion des données de calcul▪ Connexion de l'application à un site internet contenant une base de données de distances entre villes
--	---

Compétences universitaires

Conception de jeu - Slitherlink	Langage Python <ul style="list-style-type: none">▪ Réalisation de Jeu de type casse-tête▪ Réalisation d'un mode Ascii et graphique▪ Interface graphique et gestion de clics de la souris▪ Algorithme de recherche de solutions automatique▪ Construction d'un solveur de jeu▪ Gestion de sauvegarde et restauration de partie
---------------------------------	---

Conception d'un correcteur automatique	Langage C - Gestion de dictionnaires de plus de 50000 mots
--	--

Mini application permettant à l'utilisateur : <ul style="list-style-type: none">▪ de charger en mémoire un dictionnaire servant de référence ;▪ de lister les mots mal orthographiés (relativement au dictionnaire chargé) ;▪ pour chaque mot mal orthographié, de proposer des corrections orthographiques raisonnables ou d'ajouter le mot dans le dictionnaire. Le dictionnaire sera chargé en mémoire dans un arbre(Arbre Ternaire de recherche, Arbre BK). La correction orthographique se fera alors par un parcours de l'arbre
--

Conception de jeu - Reversi/Othello	Langage Python <ul style="list-style-type: none">▪ jeu de plateau à un ou deux joueurs▪ Implémentation pour réaliser une partie contre Ordinateur▪ Utilisation de la bibliothèque graphique python fltk de l'UGE▪ Travail d'équipe▪ répartition et organisation
-------------------------------------	--

Formations complémentaires

Certification PIX **Université Gustave Eiffel** Champs-sur-Marne
Décembre 2021

Certification obtenue avec un score PIX de 460 points
Code de vérification : P-T326MGWT

Centres d'intérêt

Animé

Dessin

- Stylo
- Crayon
- Feutre

Peinture

Lecture

- Mangas
- Manhwa
- Romans
- Nouvelles

Ecriture

Musique

Films

- Sc Fiction
- Detective
- Fantaisique

BasketBall

VolleyBall

Réseaux sociaux

 Profil GitHub

 Profil LinkedIn

Langues

Français



Anglais



Expériences associatives

Association de Lutte contre la Drogue **College Protestant Lomé Tokoin**
Lomé, Togo

D'octobre 2017 à juin 2019

Nous diffusons notre message de lutte contre la drogue par des activités de sensibilisation et des sketchs durant des journées culturelles de notre établissement scolaire

Atouts

Autodidacte

Aise en équipe

Curiosité positive

Ouvert d'esprit

Stratège

Innovateur