

18 ans

Permis B

Contact

22300 Lannion 07 67 16 20 50 mathisaubry.me@gmail.com www.mathisaubry.me

Compétences

Algorithmique

Langages: Python, Java, PHP,

Langage C, Shell

Logiciels: VSCode, Eclipse,

Pyzo, Thonny

Systèmes d'exploitation

Linux, Windows

Bases de données

Langages: SQL, PostGreSQL,

UML, Tutorial D

Logiciels: pgAdmin4, VSCode

SQL Workbench

Web

Langages: HTML/CSS, PHP

Bootstrap

Logiciels: VSCode,

Notepad++

Langues

Français: Langue maternelle

Anglais: B2 Bon

Espagnol: A2 Moyen

| Mathis AUBRY

Recherche activement un stage pour avril 2023 et une alternance pour septembre 2023 d'une durée d'un an.

Formation

- Actuellement en deuxième année de Bachelor Universitaire et Technologique (BUT) Informatique.
- Baccalauréat Mention Bien
 Spécialités Mathématiques & Numérique
 Sciences Informatiques (NSI)
 Lycée Bertrand d'Argentré Vitré 35500

Expériences

• DisGo (2022 en cours) Projet Personnel

Objectifs : Automatiser un jeu d'ouverture de boîtes,

réaliser des statistiques pour parfaire les choix.

Missions: Coordonner plusieurs langages.

Outils : VSCode, Python, SQL, HTML Acquis : Apprentissage du "Versioning"

• Jeu de Yams (2021) IUT

Objectif : Réaliser une interface simple pour un

utilisateur lambda souhaitant jouer au Yams.

Missions : Appliquer ce nouveau langage (Langage C).

Outils: VSCode, Langage C

Acquis: Rapidité, journal de développement

• Chiffrement de Messages (2021) Lycée

Objectif : Réaliser une interface esthétique

permettant le chiffrement de données.

Missions : S'initier aux algorithmes de chiffrement.

Outils : VSCode, Python (pycrypto, tkinter) Acquis : Curiosité, vulgariser mon travail

• Jeu de Golf (2020) Lycée

Objectif: Construire un jeu amusant et

réaliste.

Missions: Créer une fenêtre et l'animer.

Outils : Thonny, Python (pygame) Acquis : Créativité, autonomie

Centres d'intérêts

Sport: Badminton 7 ans en cours, Gymnastique 6 ans

Jeux Vidéos : CS:GO, Rocket League, Trackmania, Zelda

Musique: Ancien batteur, Jazz, Rock progressif, Rap