



MAXENCE FROGER

*Game Programmer - Bilingue
Anglais*

Alternance 2 ans

Rythme :

4 jours entreprises - 1 jour école

PROFIL

Passionné par la programmation et les jeux vidéos depuis mon enfance, je souhaite devenir **Gameplay Programmeur**. Je joue à de nombreux **jeux vidéo** : Minecraft, Baldur's Gate 3, Pokemon, Sea of Thieves, Cyberpunk, The Witcher 3, Portal 2, Subnautica, Stardew Valley, Spore, The Crew Motorfest, Ratchet et Clank, etc. **Je participe et organise aussi des jeux de rôles**, tels que Donjon et Dragon, Starfinder, Savage World, ou encore des systèmes personnalisés. **J'aime aussi lire des romans** tels que Les Chevaliers d'Émeraude, Percy Jackson, La Malédiction des Dragensblöt, Skullduggery Pleasant, etc. **Je lis également des mangas et regarde des animés** tels que Dragon Ball, To Aru Kagaku no Accelerator, Saiki Kusuo no psi nan, Dr Stone, One Punch man, Overlord, et bien plus.

CONTACT

Téléphone :
06 65 40 93 16

Email :
maxence.froger@gmail.com

Portfolio :
maxencefroger.github.io/Portfolio

Mobilité : France entière
Permis B et véhicule personnel

FORMATIONS

Ynov, Paris (2025-2027) : Mastère Game Programmer

Université du Havre (2021-2025) : Licence Informatique

Lycée Raymond Queneau, Yvetot (2018-2021) : Bac Mathématiques et Physique-Chimie

LANGUES

Anglais : Niveau Bilingue

- Cambridge Exam KET (2016)
- Cambridge Exam PET (2018)
- TOEIC 985/990 (2024)

COMPÉTENCES

Concept : Programmation Orientée Objets (POO), Designs Patterns, Concept SOLID, Maven, Git

Java : Utilisation des streams, gestion des lambda expression, mise en place du logging, création d'Interface Humain Machine avec Java Swing et Java FX, traitement et manipulation de fichier (CSV, JSON, XML, etc.), GraphStream

C/C#/C++ : Fondamentaux de C++ (pointeurs, références, etc), mémoire dynamique, gestion des exceptions, programmes multi-threadés, optimisation avec des processus fork, gestion des signaux, utilisation de la mémoire partagée IPC, connexion avec des sockets, traitement et manipulation de fichier

Python : Bibliothèques Python (pandas, NumPy, Matplotlib, etc.) pour l'analyse de données, traitement et manipulation de fichier, développement de scripts pour le traitement de données Big Data

PHP/HTML/CSS : Symfony, Doctrine, Composer, CSS Framework Bulma, CKEditor5, structures et mise en page responsives et sémantiques en HTML5, bonnes pratiques pour le code HTML propre et bien organisé, fonctions SQL, site CRUD complet avec filtrage et tri des données

MySQL/PostgreSQL/Oracle : Création de Triggers, de fonctions, de procédures, et de vues, utilisation tous types de requêtes, modélisation relationnelle et Entité/Associations

Visual Basic : Création de Macro, utilisation d>Userforms, de Modules, de Frame, de Label, etc

Frameworks : Utilisation d'Unity, d'Android Studio, et de Godot

EXPÉRIENCE EN PROGRAMMATION

- 7 Avril au 6 Juin - Développeur Web - Loanne Froger Psychothérapie**
 - **Projet :** Création d'un site intranet de type CRM afin de gérer les données du cabinet et d'améliorer le fonctionnement quotidien du cabinet.
 - **Mission :** Développement d'un CRM complet pour cabinets de psychologie, intégrant la gestion centralisée avec un moteur de recherche des patients (coordonnées, fichier word lié, etc), des psychologues (profils, identifiants, etc), des séances (date, participants, rappel automatique, etc), des questionnaires (création dynamique, évaluation, patient et psy concernées), ainsi qu'un système d'email interne, de facturation, de suivi comptable, de personnalisation visuelle (thèmes), de sauvegarde automatique de la base de données avec accès restreint aux administrateurs et une intégration avec Google Calendar via des pièces jointe .ics
 - **Technologie :** Utilisation de PHP, HTML, CSS, SQL, et Javascript, ainsi que Symfony, Composer, Doctrine, et CKEditor5
- 14 Mars 2025 au 27 Mars 2025 - Développeur Web - Université du Havre**
 - **Projet :** Développement d'un site web de type CRUD, afin de gérer une base de donnée de figurine POP qui a aussi été créée pour ce projet.
 - **Mission :** Créer une base de données normalisée respectant les conventions SQL sur les figurines POP, avec de nombreux Trigger, View et fonction en pl pgsq, le tout en MySQL,PostgrSQL et Oracle. Ensuite créer un site internet CRUD permettant de manipuler la base de donnée ainsi créer, avec notamment une barre de recherche.
 - **Technologie :** Utilisation de PHP, HTML, CSS, SQL, et Javascript, ainsi que Symfony, Composer, Doctrine
- 2 Mars 2025 au 29 Mars 2025 - Développeur Java - Université du Havre**
 - **Projet :** Création d'une application Java permettant de simuler le routage graphique de différentes machines et commutateurs dans une topologie réseau.
 - **Mission :** Développer une application permettant de représenter une topologie réseau de plusieurs machines, commutateur et leurs artères de communication avec Java Swing. La topologie peut être créée à partir d'un fichier text, ou manuellement dans l'application. L'application doit aussi permettre de calculer les tables de routage et déterminer le chemin optimal entre deux machines.
 - **Technologie :** Utilisation de Java, Java Swing et GraphStream
- 22 Janvier 2025 au 28 Février 2025 - Développeur Web/Game Programmer - Université du Havre**
 - **Projet :** Développement d'un site Web permettant de jouer au jeu de société "Squadro" en local avec un autre ordinateur
 - **Mission :** Recréer le jeu de société Squadro en php afin de pouvoir jouer une partie de Squadro sur une page web, puis enregistrer les informations nécessaires dans une base de données pour faire un site permettant d'y jouer en local asynchrone.
 - **Technologie :** Utilisation de PHP, HTML, CSS et SQL
- Avril 2024 à Mai 2024 - Game Programmer - Université du Havre**
 - **Projet :** Création d'une application mobile pour jouer au jeu du "Simon"
 - **Mission :** Développer une application simple mobile pour jouer au jeu du "Simon", avec une page menu principale et une page de jeu, avec un enregistrement du meilleur score
 - **Technologie :** Utilisation d'Android Studio et de Java
- Février 2024 à Mars 2024 - Game Programmer - Université du Havre**
 - **Projet :** Développement d'un jeu de sudoku simple dans un terminal
 - **Mission :** Recréer le jeu du Sudoku dans un terminal, et utiliser des threads pour vérifier que chaque partie ai bien une solution unique. Plusieurs niveaux de difficultés enlevant plus ou moins de cases sont proposée, et chaque grille générée aléatoirement
 - **Technologie :** Utilisation de C, de Makefile et de Threads