

M A X I M E C A I L L E S

P O R T F O L I O

2 0 2 3

M A X I M E C A I L L E S

P R O J E T S

J E U X V I D E O

P U L S A R

2021

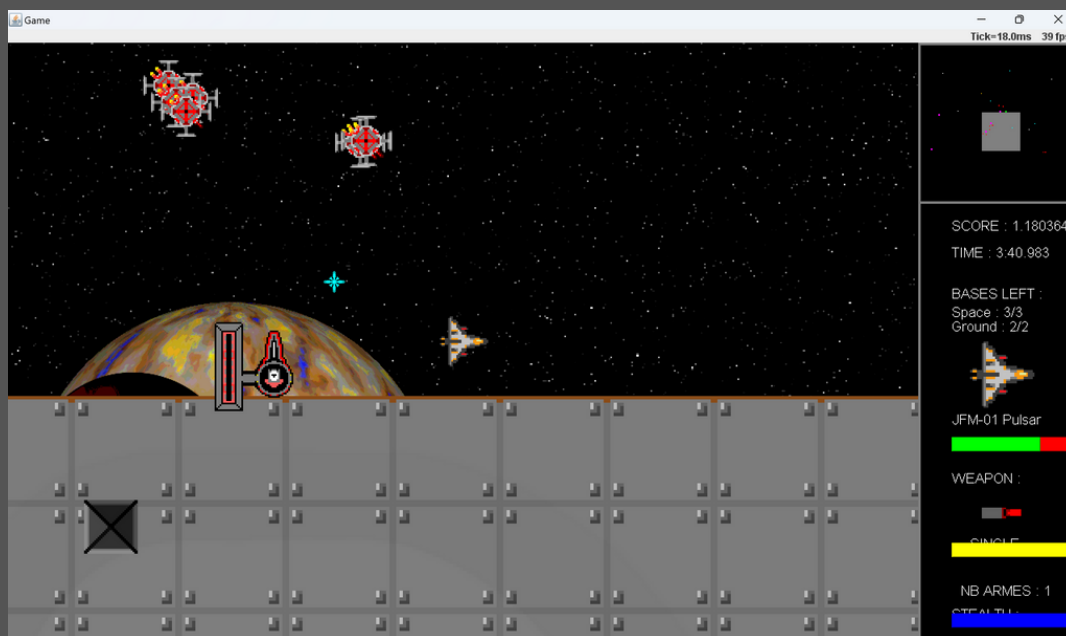
Projet de fin de première année d'ingénieur en équipe de 6.

Jeu réalisé en Java avec contraintes (modèles MCV, Moteur d'automates, 2 environnements de jeu)

Travail personnel : Moteur d'automates complet et contrôle du joueur

But du jeu : Détruire les bases ennemies volantes et sur la plateforme. Deux mondes de jeu, l'espace et la plateforme ayant une physique et un gameplay différent.

Télécharger le jeu : 

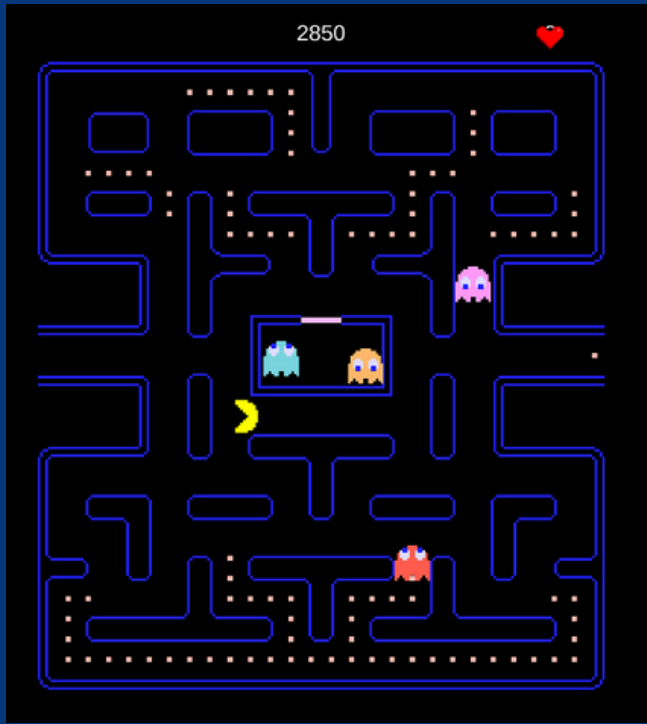


P A C M A N

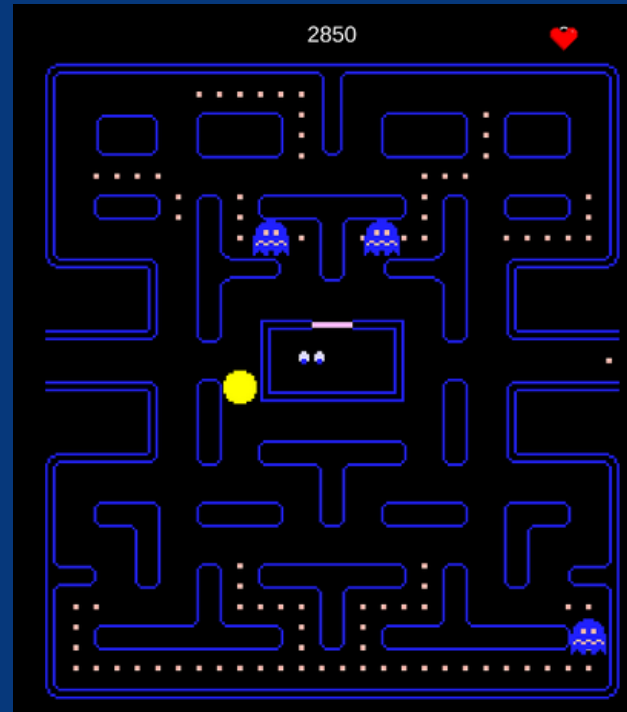
2022

Projet d'introduction à Unity réalisé seul.

Réalisation d'un jeu Pacman dans le but d'apprendre à utiliser le moteur Unity et découvrir le



language C#.



D E J A - V U

2022

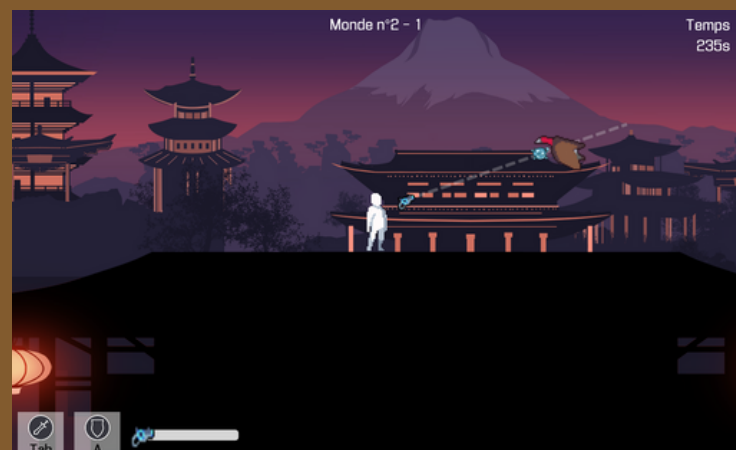
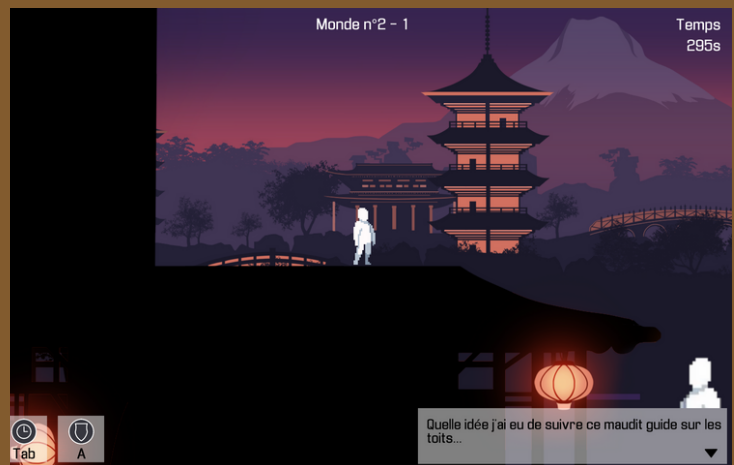
Prototype de jeu réalisé sous Unity en équipe de 5

Thème imposé : "You are your own enemy"

Le but du jeu est de finir chaque niveau avec le plus de temps restant possible. Attention, chaque capacité consomme du temps.

Travail réalisé : Déplacement et capacités du joueur,
level design

Télécharger le prototype :



T A C T E A M

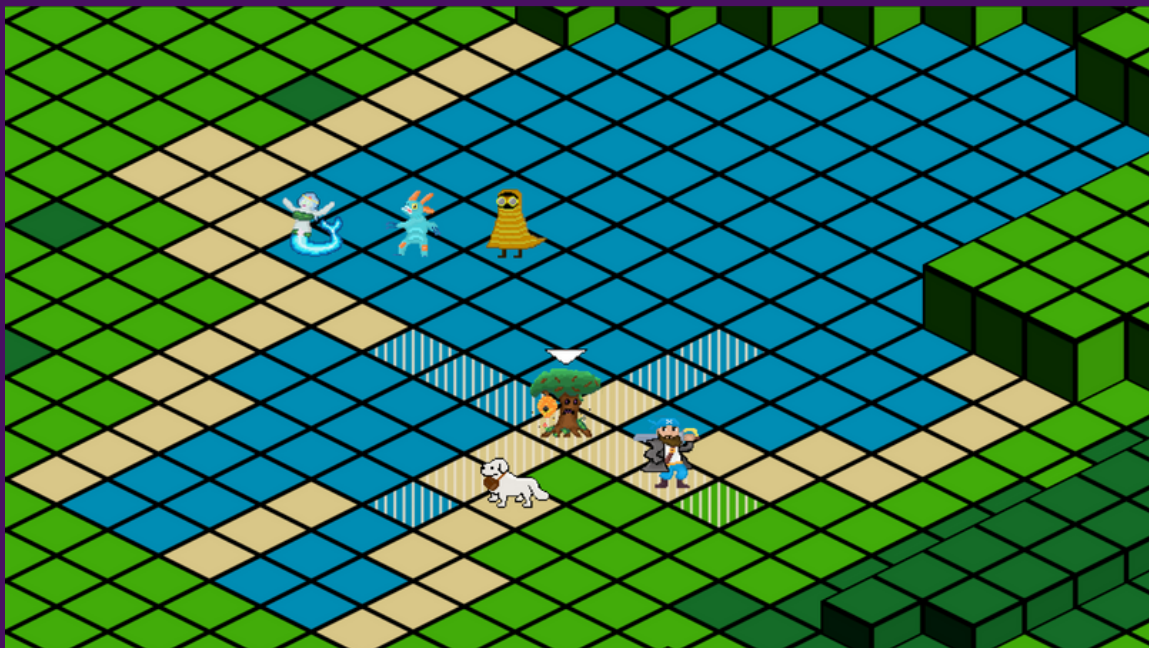
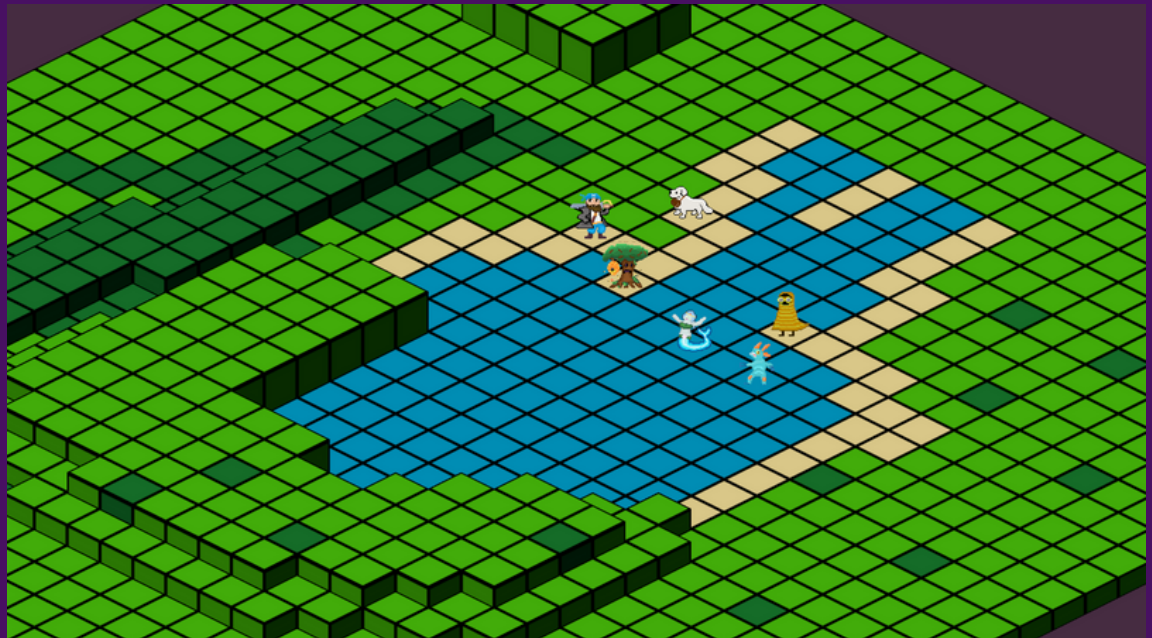
2023

Projet en équipe de 5 développé sur Unity via méthode Agile.

En cours de développement.

Jeu de type Tactical au tour par tour. Chaque joueur possède 3 personnages, chacun peut se déplacer et utiliser des capacités qui lui sont propre.

Travail réalisé : Création du terrain automatique, Camera style RTS, Pathfinding



L E Z Z P I O N

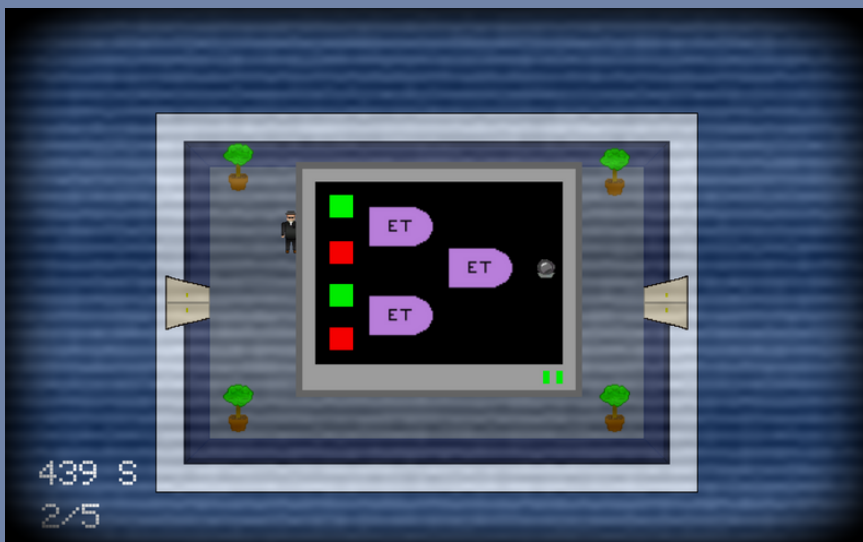
2023

Jeu réalisé en 48h en équipe de 6 lors de la WonderJam d'Hiver organisé à L'UQAC

Le joueur incarne l'assistant d'un espion dont le but est d'infiltrer les locaux d'une corporation pour
rechercher des indices afin de résoudre un crime.

Travail Réalisé : Création des pièces et logiques de gameplay, gestion d'instanciation aléatoire des
salles, création de mini-jeux.

Lien: 



M A X I M E C A I L L E S



P R O J E T S
I N F O R M A T I Q U E S



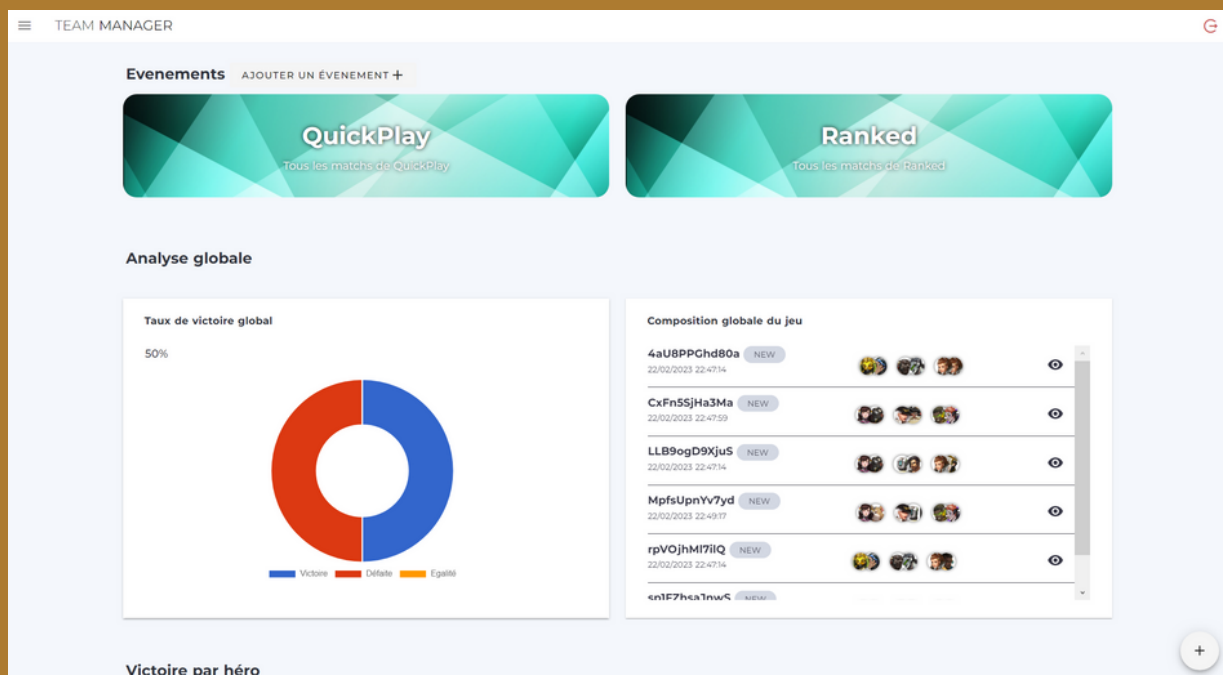
O V E R S T A T S

2022 - Projet de fin de deuxième année d'ingénieur

Site Web permettant aux coachs d'équipes sur le jeu Overwatch de centraliser les données de parties et de ressortir des statistiques sur les joueurs, personnages, cartes, modes de jeu,...

Lien du site : <https://overstats.fr>

Travail personnel : Requêtes à la BDD en MySQL et traitement des données via Javascript.



The screenshot shows the 'Ajouter un match' (Add Match) form. It is divided into three main sections: 1. 'ÉVÉNEMENT ASSOCIÉ' (Associated Event) with radio buttons for 'QuickPlay' (selected) and 'Ranked'. 2. 'TYPE DE CARTE' (Map Type) with radio buttons for 'KOTH', 'Escorte', 'Hybride', and '2CP' (selected). 3. 'DÉROULEMENT DE LA PARTIE' (Match Progression) which is a table with columns for 'Map', 'Composition', and 'Score'. The table shows two rows for 'Anubis' (Attack and Defense) with scores of 2-0 and 0-0 respectively, both marked as losses (red X). A 'Ajouter un côté +' button is at the bottom.

Map	Composition	Score	Status
Anubis - Attaque	1 [Icons] 2 [Icons]	2 - 0	Red X
Anubis - Defense	1 [Icons]	0 - 0	Red X

M A X I M E C A I L L E S

P R O J E T S

E X T E R N E S

S T U D I O

R V & C O

Association de cinéma amateur, production de courts métrage et de web-séries.

Scénariste pour l'association depuis 2021.

Lien du site web de l'association :



L E S C H R O N I Q U E S

R V & C O

Podcast retransmis via la plateforme Twitch.

Réalisation de chroniques sur la littérature et le monde du doublage.

Lien de la chaine twitch :

LES
CHRONIQUES

A U T R E S E N G A G E M E N T S

C O M M U N A U T A I R E S



Trésorier du club de jeux de société et de jeux de rôle à l'université de Chicoutimi.

Organisateur de tournoi pour la communauté "La cavalerie Overwatch"