

# LIOR DILER

Développeur Full Stack

+33 6 48 23 58 60  
diler.lior@gmail.com  
Paris - France



Au travers de mes 5 ans d'études de programmation en alternance, j'ai allié passion et travail. Avec une grande variété d'expériences dans des domaines divers tel que le développement backend, frontend et le développement de jeux vidéos, j'ai acquis les compétences pour m'adapter et apprendre des nouvelles technologies.

## COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages : C#, C++, C, Java, Javascript, Python, Android  
Base de données : SQL, MongoDB  
Systèmes : Linux, Windows, Android, MacOS  
Frameworks : Node.js, React, Express, Nginx, OpenGL, Shader  
Outils : Docker, Github, Gitlab, Unity, Unreal Engine, Blender, Houdini

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

**Développeur Fullstack** Inria | Octobre 2019 - Août 2022

Environnement technique: Linux, Docker, NodeJS, React, MongoDB, Gitlab-ci, Nginx

- Conception de l'architecture du Logiciel
- Développement de l'application (back-end et front end)
- Test unitaires pour l'application
- Déploiement automatique
- Gestion de la sécurité de l'application
- Génération de documentation automatique

**Développeur R&D en Robotique** Teamnet | Juin 2017 - août 2019

Environnement technique: Java Spring, Linux, MYSQL, Git, Jenkins, Sonar

- Création d'un Chatbot linguistique
- Développement du back-end (API, programme, BDD...)
- Mise en place de Docker
- Gestion de la base de données

## PROJETS

**Contribution au concours de recherche SIGGRAPH, Rollback Hybrid Netcode (C++, C#)**

**Création de cours sur l'immersion en Réalité Virtuelle grâce à l'audio binaural (C#, C)**

**Implémentation d'une librairie de Machine Learning (C++)**

**Algorithme génétique pour Animation Procédurale (C#, Python, Unity, Blender)**

**Intelligence Artificiels pour Jeux Vidéos (C#, C++)**

**Applications de Traitement d'Image (C++, openCV)**

**Moteur de Lancement de Rayon (C++)**

**Moteur de jeux 2D (C++)**

**Compute Shader de Génération de Particules (C#, Shader)**

**Développement d'un jeu de Stratégie en Temps Réel (C#, Unity)**

**Développement d'un jeu de Pathfinding (C++, Unreal Engine)**

**Génération de Courbes de Bézier (C#, Unity)**

**Rendu Procédurale (WebGL, Blender)**

## SCOLARITÉ

**Master de chef de projet logiciel et réseaux**

ESGI Paris  
2020 - 2022

**Bachelor de chef de projet logiciel et réseaux**

ESGI Paris  
2019 - 2020

**BTS Services Informatiques aux Organisations SLAM**

CFA Insta  
2017 - 2019

**Baccalauréat de Sciences et Technologie de Laboratoire**

Lycée Ecole Technique Supérieure du Laboratoire  
2016 - 2017

## CHARACTÈRE

Autonome  
Curieux  
Sérieux  
Pasionné

## LANGUES

Français (Langue maternelle)  
Anglais (Langue maternelle)  
Turc (Courant)

## CENTRES D'INTÉRÊT

Musique  
Voyages  
Compétitions de jeux vidéos

## STATUS

Reconnaissance de la Qualité de Travailleur Handicapé (RQTH)