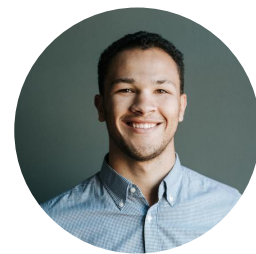


# MAQUET Paul



## CONTACT



07 78 21 52 22



maqpauluet@gmail.com



39B Rue Marguerite  
Yourcenar, La chapelle  
d'Armentières

## COMPÉTENCES

- Développement orienté objet
- Base de Données
- Web Front-End
- Agile & Scrum

## OUTILS

- Java
- PostGresQL & Access
- Suite Office
- Figma

## QUALITÉS

- Autonome
- Esprit d'équipe
- Motivé

## ACTIVITÉS

- Football
- Rendez-vous Sportif
- Formule 1

## LANGUES

- Anglais B2
- Espagnol B1

## PRÉSENTATION

Grâce à l'apprentissage que j'ai eu en études supérieures et en autonomie sur mon temps personnel, j'ai hâte de relever des défis et de résoudre des problèmes grâce à l'informatique.

## ÉTUDES

### BUT - Informatique

Septembre 2023 - Juillet 2026

Institut Universitaire de Technologie  
Villeneuve-d'Ascq

### Baccalauréat Général (Mathématiques-NSI)

Mention Bien

Lycée Gustave Eiffel (2020 - 2023)  
Armentières

## EXPÉRIENCE ET PROJET

### Sink the Boat : Création d'un jeu en Java

BUT Informatique 2ème année

Au début du troisième trimestre, nous avons dû créer un jeu en Java en utilisant la méthode Agile. Nous avons donc réalisé un jeu de bataille navale. Nous avons réalisé un système de sauvegarde en fichiers CSV. Durant cette semaine de développement, nous avons appris à utiliser la méthode Agile. Nous étions accompagnés de scrum master.

( Java - Git - CSV - Agile - Scrum )

### Transport USB : Création d'un logiciel d'optimisation de voyage en Java.

BUT Informatique 1ère année

À la fin du 2ème semestre, nous avons dû réaliser une application qui permettrait de trouver le chemin le plus optimisé d'un voyage en fonction des critères de l'utilisateur.

( Java - Git - CSV - Graphes - Yaml )