



Pierre Zachary

21 ans - Permis B - Véhiculé

Me contacter :

25 rue du bois Girault
45650 St Jean le Blanc
06 34 26 51 47

pierre.zachary45@gmail.com

www.linkedin.com/in/pierre-zachary

Formation

2020-2022

Université Orléans, UFR COST
Préparation du master IMIS

2018-2020

Université Orléans, IUT O
DUT Informatique

2018

Orléans, Lycée Jean Zay
Bac S option ISN

Connaissances

Langues

Français, Anglais : lu, écrit, parlé
Voyage linguistique de 3 semaines

Langages informatiques

Python	★★★★
Java / C#	★★★★
C / C++	★★★★
HTML/CSS	★★★☆☆
PHP	★★★☆☆
JavaScript	★★★☆☆
SQL	★★★★
Ajax/Jquery	★★★☆☆
Typescript	★★★☆☆
Rust / Webassembly	★★☆☆☆

Technologies / Methodologies

Git	★★★★
Méthodes agiles	★★★☆☆
Unity	★★★☆☆
Flask	★★★★
OpenGL	★★☆☆☆
Symfony	★★★☆☆

Développeur informatique

Expériences

Stagiaire développeur web

Sur la période d'avril à juin 2021, développement de sites vitrines, de e-commerce et maintenance de site pour divers clients notamment avec **Wordpress et woocommerce**. Maquettage avec **Adobe XD et Figma**. Développement d'un mini jeu avec **Rust (WebAssembly)**.

Développement web

Création d'un chatbot avec Flask en python utilisant des **websockets**. Développement full stack avec **Angular et Symfony**, création d'**API Rest** Spring Boot avec mise en place de services d'authentification avec les **JWT**. Prise en main de l'environnement React, développement en cours d'un site portfolio avec **NextJs, Storybook et Redux**.

Jeux en java et développement android studio

Conception (**uml**) et développement d'un space-invader avec android studio en utilisant la programmation répartie (**threading**).

Conception et développement d'un casse-brique en **Java** utilisant plusieurs **design pattern** plus ou moins complexes.

Développement d'un jeu android avec OpenGL, développement des fonctionnalités de base d'un **moteur de jeu** (système de collision, matrice de transformation, lumière, gestion des sprites...) en Java.

Conception et développement d'une application de vente aux enchères en **java** en groupe 7.

Programmation en C et C++

Prise en main de ces langages avec différents projets, arbre généalogie en **C** avec une gestion particulière de la mémoire. Découverte de la programmation 3D avec **OpenGL** en **C++** avec l'utilisation de **shader**. Programmation orientée performance, avec OpenMP, MPI et CUDA.

Projets personnels

Réalisation de différents projets personnels :

- Prise en main d'**Unity** avec la réalisation d'un jeu semblable à minecraft, et apprentissage du **C#**.
- Réalisation d'un bot discord personnel en **python**.

Centres d'intérêt

Apprendre et comprendre le fonctionnement d'algorithmes en tout genre et les façons de les **optimiser**, en particulier grâce à l'**intelligence artificielle**.

Découvrir de nouveaux **web ou game designs**, de nouvelles sources d'inspirations, notamment au travers de Jeux Vidéos, ou encore des derniers sites web à la mode.

Faire de la **veille technologique** pour rester au courant des dernières pratiques et technologies notamment celles permettant de proposer une **expérience utilisateur** plus agréable.

Découvrir des paysages et des cultures en voyageant.