



PIERRE JUNIOR TSOUNGUI

INFORMATIK STUDENT



über mich

Als engagierter Informatikstudent mit Schwerpunkt auf der Entwicklung moderner Web- und Softwareanwendungen begeistere ich mich für neue Technologien und praxisnahe Lösungen. Zielorientiert, lernbereit und motiviert möchte ich als Werkstudent aktiv zur Projektarbeit beitragen und mein theoretisches Wissen in einem professionellen Umfeld anwenden.



Bildungsweg

**04.2024-heute Technische Hochschule
Mittelhessen**

Bachelor of Science - Informatik

2013-2019 Lycée D'Afanoyoa

Wissenschaftliches Abitur mit
Schwerpunkt

Mathematik und Naturwissenschaften.



Berufserfahrung

10.2024-heute THM Gießen|Tutor

- Überarbeitung von Aufgabenstellungen und User Stories sowie Anpassung von Musterlösungen
- Unterstützung bei den OpenLab-Terminen und beim Kick-off-Event
- Sichtung und Bewertung eingereicherter Projektarbeiten nach festem Bewertungsschema
- Teilnahme als Beisitz bei mündlichen Prüfungen am Semesterende



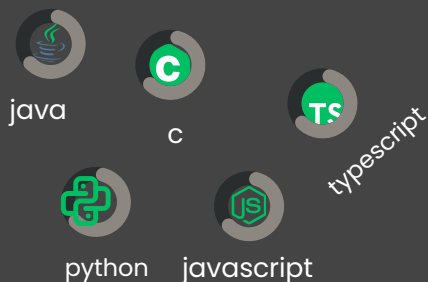
KONTAKT

☎ 017657631116
✉ juniorts24@gmail.com
📍 Rodheimerstraße 96,35398
Gießen
🌐 Junior
📁 Junior
🌐 Junior_cv



Fähigkeiten

Programmiersprache



Web-Technologie



Datenbank



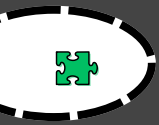
Tools

- ✦ Webstrom
- ✦ vs-code
- ✦ IntelliJ IDEA
- ✦ Android Studio
- ✦ Windows
- ✦ Docker
- ✦ Docker-compose
- ✦ Git
- ✦ Linux







Sprachen

- Deutsch – fließend
- Englisch – gut
- Französisch –Muttersprache



Hobbies

-  Musik hören
-  Fussball spielen
-  Tanzen
-  Reisen



Projekten

Simon-Spiel im Mehrspielermodus

Technologien: Java, JavaScript, MQTT, HTML, CSS, MariaDB

- Entwicklung eines webbasierten Reaktionsspiels, bei dem mehrere Spieler gleichzeitig über individuelle Webcontroller teilnehmen können
- Verwendung von MQTT zur Synchronisation zwischen den Clients und dem zentralen Server
- Umsetzung einer client-server-basierten Architektur mit Datenhaltung in MariaDB

Ninja Virtual Machine (KSP-Projekt)

Technologie: C

- Eigenständig entwickeltes Universitätsprojekt in mehreren Ausbaustufen (Version 0–8)
- Schritthafte Erweiterung der Funktionalität, darunter Befehlsausführung, Stack-Verwaltung, Speicherverwaltung und Garbage Collection
- Fokus auf systemnahe Programmierung, Speicherorganisation und Interpreter-Architektur

Dame-Spiel mit KI

Technologien: Java

- Eigenständig umgesetztes Brettspiel gegen eine KI
- Implementierung eines Minimax-Algorithmus mit Schlagzwang und Mehrfachzug-Logik

Feuer-Wasser-Pflanze

Technologien: JavaScript, Bootstrap, CSS, HTML

- Webbasiertes Spiel nach dem Prinzip „Schere, Stein, Papier“
- Fokus auf intuitive Bedienung und responsives Design
- Demonstration von Frontend-Logik und UI-Design-Fähigkeiten

RGB-Farben erforschen

Technologie: JavaScript, Bootstrap, CSS, HTML

- Interaktives Lernspiel mit Pokémon-Grafiken
- Spieler versuchen, Farben anhand von RGB-Werten nachzustellen
- Kombination von Gamification und Lernelementen