

# Guyot Cédric

Développeur confirmé C++, C#

1600 route des milles  
13090 Aix-en-Provence  
☎ 06 04 44 50 53  
✉ [guyot.ced@gmail.com](mailto:guyot.ced@gmail.com)  
34 ans



## Projets

Juillet 2018 à Aujourd'hui **Jeu Vidéo FrogKnight- Développeur**

- **Résumé**

Jeu d'action-aventure rétro et coloré 2D en vue de dessus dans lequel le joueur incarne une grenouille chevalier qui doit sauver le royaume. Réalisé en C++ et OpenGL

- **Lien**

<https://twitter.com/ProfesseurPoire>

Décembre 2015 à Aujourd'hui **Moteur de jeu "Cabbages engine" - Développeur**

Réalisé en C++ 20, OpenGL, SDL2

## Expérience professionnelle

Décembre 2021 à Aujourd'hui **Développeur confirmé C++/Qt**, Capgemini, Aix-en-Provence

En charge des développements du logiciel Orfeo. Logiciel chargé de détecter des anomalies sur un réseau dans lequel divers équipements communiquent entre eux.

- Développement de l'interface, fonctionnalités réseaux. Communication entre serveurs REST
- Environnement Linux et Qt 5. C++ 14. GitLab

Janvier 2019 à **Développeur C#**, Hr Team, Aix-en-Provence

Septembre 2019 En charge des développements du logiciel DirectSIM en C#. Logiciel de simulation d'affrontements dans un environnement 3D.

- Développement d'un plugin WPF permettant de créer et visualiser des cinématiques
- Environnement C#, OpenTK, Visual Studio

Septembre 2018 à **Développeur C++**, Amadeus, Sophia Antipolis

à Décembre 2018 Intégré dans l'équipe de développement en charge de la suite middleware qui a pour mission de faciliter l'utilisation des bases de données pour les applications d'Amadeus.

- Modernisation du code ( Passage C++ 11 )
- Équipe de 10 développeurs. Utilisation de Visual Studio Code, C++11, Scrum.

Juin 2017 à **Développeur C++/Qt**, CSTB, Sophia Antipolis

Aout 2018 En charge des développements du logiciel eveBIM. EveBIM permet la visualisation simultanée de maquettes numériques du bâtiment géoréférencées et de modèles numériques de terrain.

- Réalisation d'interface graphiques (Qt 5.9) et traitement de données ( IFC, cityGML, excel)
- Développement 3D OpenSceneGraph et développement de shaders GLSL
- Équipe de 5 développeurs, CMake, C++11, GitLab, OpenGL, Conan, Qt 5.9, OpenScene-graph, Google Test, Test-Driven-Development, GitFlow, Scrum.

Août 2015 à **Développeur Javascript**, Novrh, Marseille

Novembre 2015 Participation au développement d'Orhus v6, Système d'Information Ressources Romaines

- Création de bulletins de paie via requêtes SQL, éditions de scripts
- Framework Requea, javascript, PL/SQL

Janvier 2013 à **Développeur C# ASP.NET MVC3**, MediaWelcome, Marseille

Décembre 2013 Intégré dans l'équipe de développement de MediaWelcome. Développement de solutions logicielles pour vendre des produits de tourisme en ligne.

- Refonte de l'application en ligne de gestion des produits clients en ASP.NET MVC3.
- JQuery, ASP, Razor, C#, SQLServer

- Mai 2012 à **Développeur C# Unity3D**, *Exkee*, Marseille
- Septembre 2012 Intégré dans l'équipe de développement du studio de création de jeux vidéo Exkee.
- Développement Gameplay et Shaders sous Unity
  - Participation au développement d'un Serious Game visant à la formation des contrôleurs de trafic de la SMTPC
  - Développement de prototype de jeux vidéo en collaboration avec un artiste du studio
  - Windows, Unity3d, C#, Visual Studio

---

## Parcours Scolaire

- 2010–2012 **Master SIS, Sciences de l'Information et des Systèmes**, *Aix-Marseille 2*, Marseille
- Formation pluridisciplinaire centrée sur le thème de la Modélisation dans les domaines de l'informatique (intelligence artificielle, systèmes d'informations) et de l'imagerie numérique (analyse d'image, synthèse d'image, CAO).
- Réalisation d'une application de génération de terrain aléatoire **lien**, et d'une application en réalité virtuelle d'édition de surface paramétrée (C++, OpenGL, Qt) **lien**

---

## Compétences

- Primaires C, C++, C#, Qt, OpenGL, Unity3D, GLSL, Visual Studio, Git, Svn
- Secondaires Linux, Java, Javascript, XML, Latex, CMake, SQL, Scrum, Photoshop
- Divers Permis B
- Anglais Lu, parlé, écrit