

Guyot Cédric

Développeur confirmé C++, C#

1600 route des milles
13090 Aix-en-Provence

☎ 06 04 44 50 53

✉ guyot.ced@gmail.com

📁 [professeurpoire.github.io](https://github.com/professeurpoire)

34 ans



Projets personnels

- Juillet 2018- 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- Aujourd'hui **Moteur de jeu "Corgi engine" - Développeur**
- **Résumé**
Réalisé en C++ 20, OpenGL, SDL2
 - **Lien**
<https://github.com/ProfesseurPoire/corgi>

Expérience professionnelle

- Décembre 2021- 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 avec Qt5
 - Développement des fonctionnalités réseaux.
 - Faire communiquer l'application via API REST
 - Environnement Linux et Qt 5. C++ 14. GitLab
- Janvier 2019- Septembre 2019 **Développeur C#, Hr Team, Aix-en-Provence**
- 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-Décembre 2018 **Développeur C++, Amadeus, Sophia Antipolis**
- 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-Aout 2018 **Développeur C++/Qt, CSTB, Sophia Antipolis**
- 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)
 - 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, OpenSceneGraph, Google Test, Test-Driven-Development, GitFlow, Scrum.
- Août 2015-Novembre 2015 **Développeur Javascript, Novrh, Marseille**
- 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- Décembre 2013 **Développeur C# ASP.NET MVC3, MediaWelcome, Marseille**
- 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- **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, 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