- Paris, France
- **6** 06 51 89 90 23
- pierre.lin.x@gmail.com
- in LinkedIn
- GitHub

Compétences

Programmation

- C. C++.
- Java, C#.
- TypeScript, JavaScript.
- Python, R, OCaml.
- HTML, CSS.

Moteurs de Jeu

- Unreal Engine, Unity.

IDE

- JetBrains IDE (CLion, IntelliJ...).
- Visual Studio, VSCode.

Frameworks & Bibliothèques

- SDL2, Three.Js, OpenCV.

Divers

- Git, SQL, AVX, LaTeX.

Langues

Français Natif Anglais Avancé

Chinois Langue Maternelle

Japonais Débutant

Centres d'Intérêt

Jeux Vidéo

Passionné par l'exploration et le développement d'une large variété de jeux vidéo.

Animés

Les animés m'ont aidé à mieux comprendre la culture japonaise et à renforcer ma créativité.

Pierre LIN

Recherche un Stage dans le Développement Logiciel d'une durée de 2 à 3 mois, à partir de fin Mai 2024.

Formation

ENSIMAG

Diplôme d'Ingénieur.

Filière ISI (Ingénierie des Systèmes d'Information).

Sorbonne Université

Double Licence.

Mathématiques & Informatique.

Projets Personnels

Moteur de Jeu 2D et Gameplay

C++, SDL2, CLion.

- Développement d'un Moteur de Jeu 2D (Rendering, Physique, Audio...).

- Création d'un Jeu avec le Moteur (Monde, Entités, Niveaux...).

Application Mobile Android

Java, Android Studio.

- Lecteur de Musique.
- Mini-Jeux.
- UX Design.

Projets Académiques

Bibliothèque d'Interfaces Graphiques

C, CLion. | Équipe de 3.

- Implémentation de l'Algorithme "Scanline" pour le Dessin de Polygones.
- Fonctions pour la Création de Fenêtres, Boutons, Champs de Texte...
- Gestion des Événements Utilisateur.

Implémentation HPC de la FFT

C, AVX2, VSCode. | Équipe de 2.

01/22 - 07/22

05/23 - 06/23

- Multiplication Efficace de Polynômes à Coefficients dans $\mathbb{Z}/p\mathbb{Z}.$
- Optimisation de la Performance du Code (Profiling).
- Vectorisation des Opérations avec AVX2.

Expériences Professionnelles

Buraliste

La Boîte à Cigares.

2021 – 2023

- Conseil et Vente de Produits à la Clientèle.
- Gestion des Finances et des Stocks.

2022 - 2025

2020 - 2022

06/23 - Présent

06/19 - 02/20