

# Quentin Déchaux | CV 2018

☎ (+033)6 51 19 29 22 • ✉ quentin.dechaux@telecomnancy.net

## Éducation

---

### Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)

Actuellement en troisième année du cycle ingénieur,  
Maîtrise en informatique (conception jeux vidéo)

Chicoutimi

2017–2018

### Télécom Nancy

Deux ans du cycle ingénieur,  
École d'ingénieur en informatique

Nancy

2015–2017

### Lycée Rouvière

CPGE,  
(classe préparatoire aux grandes écoles) classe PT

Toulon

2013–2015

### Lycée Rouvière

BAC SSI,  
Baccalauréat Scientifique avec option Science de l'Ingénieur

Toulon

2012–2013

## Expériences

---

### Anim'Est

Responsable Animations

Anim'Est est une association étudiante qui s'occupe d'organiser une convention sur le thème du Japon tous les ans en novembre. En 2016 la convention a accueillie plus de 7 500 visiteurs.

Nancy

2016

### Télécom Nancy

Projets

Dans le cadre de mes cours ou sur mon temps libre, j'ai été amené à développer différentes applications :

Nancy

2014–2017

- Programme de détection de routes en Scala
- Développement d'un Jeu type Blind Test en Java
- Création d'une interface YouTube à partir d'API en Java
- Développement d'un scrabble en anglais en Java
- Élaboration d'un extracteur d'archive .tar en C
- Participation à un projet de recherche mettant en relation le tatouage d'images, HEVC et la saillance visuelle
- Conception d'un compilateur d'un langage simplifié à l'aide d'antlr et Java

### Atelier Industriel de l'Aéronautique Cuers-Pierrefeu

Stage

Il s'agit de mon stage de deuxième année sur un projet réunissant plus de 3000 exigences logicielles et 1200 pages de spécifications :

Pierrefeu du var

2017

- Mise en place de SonarCube (un correcteur de code statique) sur le serveur d'intégration Jenkins mis en place pour le projet
- Utilisation de CppCheck pour seconder SonarCube dans l'analyse
- Exploration des fonctionnalités de SonarCube
- Test de différents IDE pour trouver une alternative à Code Blocks en utilisant CMake pour la compilation (rédaction d'un fichier cmake)

**UQAC**

*Projets*

**Chicoutimi**

2017

Dans le cadre de mes cours, j'ai été amené à développer différentes applications :

- Développement d'un prototype de jeux vidéo à l'aide de Unity sur un projet original
- Création d'une IA pour le jeu d'échec en C#
- Amélioration d'un jeu en y ajoutant de la logique flou dans l'arbre de décision ainsi que du "Steering Behaviors" et utilisation d'un réseau de neurones en C++

## Langues

---

**Anglais:** Niveau B2

*TOEIC Acquis*

**Japonais:** Cours d'initiation

## Compétences Informatiques

---

**Programmation:** Java, C, C++, C#, Python, Scala, Assembleur, HTML

## Centres d'Intérêts

---

- Japanimation et Loisirs Vidéoludiques
- Sport (Capitaine de l'équipe de Volley de l'école 2016-2017)