

Développer.

## Langues

Anglais  
Français

---

## Skills

- Apprend vite et peut s'adapter rapidement à de nouvelles pratiques et à de nouveaux environnements.
- Bonne capacité à orienter les projets et à travailler en équipe avec d'autres personnes
- Expérience avec HTML et CSS
- Expérience dans l'utilisation de Linux
- 6 ans d'expérience avec .net et C#
- 7 ans experience avec NodeJS
- Très fort dans les pratiqué Programmation orientée objet.
- Expérience avec Java et C++
- Bonne sens pour UX et motion design

---

## Expérience professionnelle

MARS 2021 – JANVIER 2022

### Programmation et conception de jeux / Atlas Rhythm (<https://atlasrhythm.com/>)

Développement sur un projet de jeu video non annoncé avec une équipe.

**Technologies:** C#, Unity.

JUILLET 2022 – AOÛT 2022

### CAE Tech Stagiaire / CAE

Collaboration avec l'équipe visuelle pour la correction de divers bogues et la mise en œuvre de fonctionnalités demandées par l'équipe.

**Technologies:** Java, C++, C#, Winforms, OpenGL. Jira, git

MARS 2022 – SEPTEMBRE 2022

### Programmation et Généraliste du Unity / Normal Wholesome Games, Melbourne Australia

Travaillé en tant que programmeur de jeux et généraliste Unity sur le jeu vidéo "Tombstar", effectué divers travaux visuels, la correction de bogues, la mise en œuvre et la conception sonore.

**Technologies:** C#, Unity, FL Studio, Audacity, Trello, SVN

JUILLET 2022 - PRESENT

## **Programmation et Généraliste du Unity / Strange Scaffold**

Travailler en tant que programmeur principal sur un jeu non annoncé. Concevoir et mettre en œuvre des systèmes de base qui seront utilisés par des artistes et l'équipe de conception.

Technologies: C#, Unity, GLSL, Trello, Git

---

## **Éducation**

SEPTEMBER 2014- JUNE 2019

### **L'école secondaire/ John Rennie High School, Pointe-Claire QC**

Étudiant d'honneur au John Rennie High School, membre du club Robotics et Leadership.

SEPTEMBER 2019 – JULY 2020

### **Digital Media / John Abbot College**

Un an dans Digital Media, Étudiant d'honneur

DECEMBER 2020 - PRESENT

### **Computer Science / John Abbot College**

Étudiants en cours. Etudiant d'honneur

---

## **Private Projects**

NOVEMBER 2020 – FEBRUARY 2021

### **Commission de niveau de jeu / Slush Management**

Organisation d'une équipe, direction créative et programmation sur un projet audiovisuel promotionnel pour Slush Management pour la chanson "Look at the sky" de Porter Robinsons, sortie pour un nouvel album. (resultat: <https://youtu.be/VWSubdP0WcQ> ) <http://www.slushmanagement.com/>

Technologies: C#, NodeJS, Blender, Python, Unity

MAY 2018 – PRESENT

### **Community Manager et chef d'équipe / BSMG**

Création et gestion de la communauté sur Discord, "Beat Saber Modding Group" avec plus de 230 000 membres. Il s'agit d'un groupe dédié au support, aux logiciels et à l'engagement communautaire pour le côté modding du jeu de rythme VR Beat Saber. ( <https://discord.gg/beatsabermods> )

NOVEMBER 2016-JULY 2019

## Développement, Maintenance, et gestion / DadBot

Créateur et unique développeur de DadBot, un bot public pour Discord destiné à raconter des blagues de papa dans le programme de chat Discord. Utilisé par plus de 30 000 serveurs et plus de 130 000 utilisateurs individuels à sa fermeture.

Technologies used: NodeJS, MongoDB,

## Développements de jeux / RhythmThing

Créateur et unique développeur de RhythmThing, un jeu de rythme qui fonctionne entièrement dans un process du CMD et qui est encore en développement. Écrit en .NET <https://youtu.be/kt9mfl8UoJs> (demo) <https://github.com/Reaxt/RhythmThing>

---

## Travaux personnel

- Expérimentation et simple compréhension de GLSL: <https://www.shadertoy.com/user/reaxt>
- Création de la base de l'IRA, un bot discord créé pour un serveur des art .NodeJS JavaScript. <https://github.com/Reaxt/IRA>
- Création d'expériences multimédias synchronisées avec la musique, principalement dans le jeu vidéo VR Beat Saber, en modifiant le jeu pour lire des données plus complexes, puis en travaillant dans les limites imposées par le jeu. (exemple: [https://youtu.be/pE\\_s9bvntA0](https://youtu.be/pE_s9bvntA0) <https://youtu.be/xGICwOKNa9Y> )

Technologies: C#, NodeJS, Blender, Python, Unity