

Profile

22 ans

Nationalité : Franco-Luxembourgeois

Je suis actuellement étudiant en 4^e année de Master en programmation spécialisé dans le jeu vidéo.

Je suis particulièrement intéressé par la programmation moteur.

Compétences

Langages de programmation

C# | C/C++ | Java | Python | JavaScript

Moteurs

Unity | Unreal Engine | Game Maker Studio

Autres logiciels

Blender | Visual Studio | GIMP 2

Français : Natif

Anglais : Courant

Allemand : Bases

Éducation

Master – *Supinfogame RUBIKA*

Valenciennes FRANCE (2015 - 2020)

Game Programmer / Game Designer

DUT Informatique – *IUT Nancy-Charlemagne*

Nancy FRANCE (2014 - 2015)

BAC Scientifique – *Lycée La Briquerie*

Thionville FRANCE (2011 - 2014)

Hobbies

- Jeux vidéo (Gestion, Stratégie)
- Rétrogaming
- Modélisation 3D
- Sciences (Astronomie, Mécanique)
- Modding (Minecraft, SimCity)

Projets Étudiant Notables

Orbi Universo - 2019 (équipe de 5 membres)

Jeu de gestion - Unity

- Création d'un langage propre au jeu permettant le modding.
- Programmation de l'interface de jeu.

Ruins And Switch - 2018 (équipe de 4 membres)

Jeu de plateforme 2D - Game Maker Studio

Présenté à l'INDIECADE Paris, Octobre 2018

- Programmation du contrôleur du personnage.
- Création d'un éditeur de niveau.

Camp.us - 2017 (équipe de 3 membres)

Jeu d'aventure / simulation - Unity

- Programmation du comportement des PNJ.
- Création d'un système de dialogue.

Cargo III - 2015 (projet personnel)

Jeu de stratégie - Game Maker Studio

- Programmation de l'IA ennemie.
- Création d'un éditeur de niveau et d'unité.