



Louis PRESTI

21 ans



BAC+3 | BUT INFORMATIQUE

En Recherche d'un poste de développeur Web/Back/Front/FullStack.



06 87 05 89 29



louis.presti.pro@gmail.com



83640 ST ZACHARIE | 1 Rue Bringier
MONNIER



Portfolio | prestilouis.com



Permis B

Technologies

Kotlin/Java + Android Golang
Python Ocaml Visual Basic
HTML/Twig CSS/SCSS PHP
JS/TS SQL/NOSQL

Framework

.NET Framework Node.js
 Symfony

Outils/Culture

VS&VS Code IntelliJ Git
API DevOps Sonar TDD
Agile/Kanban JQuery

Soft Skills

LaTeX Pragmatique Curieux
Adaptable Collaboratif Empathique
NF203-ISO9001 : Traçabilité & documentation

Expériences

Alternance Analyste-Programmeur 2024-2025 | ISILOG
Participation au développement des nouvelles fonctionnalités du progiciel de la société avec .NET Framework en temps que Analyste-Programmeur/Développeur FullStack. Alternance réalisée en dernière année de mon BUT Informatique.

Centres d'intérêt

Rubik's cube (Speedcubing) | Compétitions
Depuis 2017
Esprit de compétition, entraînement, détermination, partage. Tutorat de nouveaux compétiteurs depuis 2023 et organisateur de certaines compétitions.

Passion pour l'audiovisuel | Montage vidéo
Depuis 2017
Création de contenu sur une plateforme d'hébergement vidéo. Rigueur, acceptation de la critique, capacité de recul.

Tennis | Compétition
2021-22
Pratique en Club pendant dix ans, combativité.
Classement : 30/4

Projets

KakiTimer | Projet web Symfony (en cours...)
Réalisation d'un chronomètre spécialisé pour les Speedcubeurs avec tous les outils nécessaires pour ces derniers (image du mélange, calculateur de moyennes, etc). Des comptes utilisateurs et d'autres fonctionnalités justifiant l'utilisation de Symfony sont à prévoir.
URL : <https://github.com/Slyberr/KakiTimer>

Portfolio en site web | Projet Personnel

Réalisation de A à Z d'un Portfolio sous la forme d'un site web dans un environnement Node.js (HTML/SCSS/TypeScript).

Programmation de particules 2D | Projet d'étude en Golang
Gestion de la performance et optimisations pour assurer un rendu sans perte. Prérglages de situations afin de mettre en évidence les fonctionnalités du programme.

Développement en équipe d'une Application | Projet d'étude en Kotlin/JavaFX

Transposition du jeu de société "Pikomino" en format numérique en un Sprint de 2 Semaines.