ADRIEN CLAUDE

Programmeur réseau et gameplay

CONTACT

✓ adrien.claude.88470@gmail.com

Nîmes, 30000, France

www.claudeadrien.com

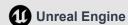
in linkedin.com/in/adrien-claude

github.com/Smalleater

PROFIL

Professionnel motivé et optimiste, je suis très flexible et capable de m'adapter au changement. Curieux et toujours désireux d'apprendre, j'apprécie le travail d'équipe et la collaboration. Mon esprit critique et ma patience me permettent de contribuer efficacement à la résolution des problèmes et à la réalisation d'objectifs communs.

COMPÉTENCES





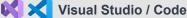
















Git / GitHub

LANGUES

• Français : Natif

• Anglais : B1 (En cours d'amélioration)

INTÉRÊTS

- Espace
- Programmation
- Jeux vidéo
- Musique
- Tennis

EXPÉRIENCE

Travelers Multiplayer Engine

Projet personnel | Juin 2025 - Présent

C++ / Windows & POSIX (Linux, macOS)

Visant à améliorer et pratiquer mes compétences en programmation réseau.

- Développé un moteur réseau multiplateforme en C++ conçu pour simplifier le développement de jeux multijoueurs.
- Objectif : fournir une solution légère, optimisée et facile à utiliser pour les opérations réseau de base.
- Ambition à long terme : le faire évoluer en un moteur réseau complet spécifiquement adapté aux besoins des jeux multijoueurs.

Projet de fin d'année | Janvier - Mai 2025 chez Creajeux

C# | Unity + DOTS (ECS) + Netcode for Entities | Windows

Rôle: Programmeur Multijoueur et Gameplay

Jeu de tir à la première personne multijoueur compétitif, inspiré de Counter-Strike, avec deux factions asymétriques, utilisant une architecture réseau serveur-autoritaire et la prédiction côté client.

Contributions clés:

- Développement de diverses simulations en ECS (client/serveur)
- Conception du système de tir en réseau
- · Gestion des modèles FPS et TPS via des GameObjects, intégrée avec l'ECS pour des opérations telles que la création, la destruction, le déplacement, la rotation et la réplication.
- · Calcul et traitement des dégâts des tirs des joueurs, y compris la localisation des impacts
- Conception d'un système d'animation hybride en réseau, combinant ECS de Unity et le système d'animation basé sur les GameObjects
- Intégration des animations des personnages
- Système de caméra FPS et mode spectateur
- Assuré une réplication précise des mouvements, animations et tirs des joueurs à travers le réseau

Shattered Soul

Projet de fin d'année | Janvier – Mai 2024 à Creajeux

C++ | SFML | Windows

Rôle: Programmeur IA

Contributions clés :

- Conception et programmation de l'**IA** pour tous les types d'ennemis
- Développement d'un algorithme de pathfinding A* basé sur des coordonnées 2D
- Intégration des animations pour les ennemis

ÉDUCATION

- Creajeux Nîmes, 30000, France
- Programmeur jeu vidéo titre RNCP de niveau 6 | Graduation: 06/2026
- Lycée Georges Baumont Saint-Dié-des-Vosges, 88100, France
- Baccalauréat professionnel, systèmes électroniques numériques | 06/2022