

ADRIEN CLAUDE

Programmeur réseau et gameplay

CONTACT

 adrien.claude.88470@gmail.com

 Nîmes, 30000, France

 www.claudeadrien.com

 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

 Unreal Engine

 Unity

 C++  C#  C

 CMake

 Visual Studio / Code

 Git / GitHub

LANGUES

- Français : Natif
- Anglais : B1 (En cours d'amélioration)

INTÉRÊTS

- Espace
- Programmation
- Jeux vidéo
- Musique
- Tennis

EXPÉRIENCE

Travelers Netcode

Projet personnel | Juin 2025 – Présent

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

Visant à améliorer et pratiquer mes compétences en **programmation réseau**.

- Développé un **netcode 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 **netcode complet** spécifiquement adapté aux besoins des **jeux multijoueurs**.

Suna

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 prédition 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

Vous trouverez plus de détails dans mon [portfolio](#).