

# ADRIEN CLAUDE

Programmeur multijoueur et  
gameplay

## CONTACT

✉ [adrien.claude.88470@gmail.com](mailto:adrien.claude.88470@gmail.com)

📍 Nîmes, 30000, France

🌐 [www.claudeadrien.com](http://www.claudeadrien.com)

🌐 [linkedin.com/in/adrien-claude](https://linkedin.com/in/adrien-claude)

🐙 [github.com/Smalleater](https://github.com/Smalleater)

## COMPÉTENCES

- Unity
- C++
- C#
- C
- Visual Studio
- Visual Studio Code
- Github
- CMake
- Doxygen

## SAVOIR-ÊTRE

- Flexibilité et adaptabilité
- Motivation et optimisme
- Volonté d'apprendre
- Esprit d'équipe et collaboration
- Esprit critique

## LANGUES

- Français : Langue maternelle
- Anglais : A2 (en cours d'amélioration)

## CENTRES D'INTÉRÊT

- 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**.

### 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 **prédiction côté client**.

Contributions clés :

- Développement de diverses **simulations** en ECS (client/serveur)
- Conception du **système de tir en réseau**
- Gestion du **calcul** et du **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 **framework d'animation basé sur les GameObjects**
- Intégration des **animations des personnages**
- 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**

Key Contributions:

- 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**

## FORMATION

- **Creajeux** - Nîmes, 30000, France
- **Programmeur jeu vidéo** | Diplôme prévu : 06/2026
- **Lycée Georges Baumont** - Saint-Dié-des-Vosges, 88100, France
- **Baccalauréat professionnel, systèmes électroniques numériques** | 06/2022

You can find more details in my [portfolio](#).