

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

🎮 Unreal Engine

🎮 Unity

🔧 C++ 🔧 C# 🔧 C

🔧 CMake

🔧 Visual Studio / Code

🔧 Git / GitHub

LANGUES

- French: Natif
- English: A2 (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**.

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 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**

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**

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](#).