

# Antonin AYOT

Né le 29 mars 1998



36 Allée du Médoc,  
33160 St-Aubin de Médoc



06.05.29.03.98



antonin.ayot.pro@gmail.com



<https://antonneau.github.io/>



## Formation



- **2020-2021:** 2ème année de Master Informatique pour l'image et le son à l'Université de Bordeaux
- **2019-2020:** 1ère année de Master Informatique option Image et Son à l'Université de Bordeaux
- **2016-2019:** Licence Informatique à l'Université de Bordeaux
- **2015-2016:** Obtention Baccalauréat Scientifique Sciences De l'Ingénieur au Lycée Sud Médoc (Mention Assez Bien)



## Expérience professionnelle



- Employé Commercial / Hôte de caisse, E.Leclerc St-Médard-en-Jalles (Septembre 2019 - Août 2020)
- Écimage de maïs (été 2019)



## Projets



### Dans le cadre de la formation :

- Programmation d'un clone du jeu "Stick Hero" (Python)
- Programmation d'un clone du jeu "Folt" (Python)
- Programmation d'un clone du jeu "Laby" (C)
- Programmation d'un clone du jeu "Undead" (C, SDL2)
- Création d'une application permettant la vision 3D pour robot (Qt, C++, Unity, OpenCV)
- Création d'une application permettant l'affichage d'image CT-scan DICOM (Qt, C++, DCMTK)

### Personnels :

- Création d'un jeu Action-RPG sous GameMaker, en cours de développement
- Création d'un jeu de plate-formes en 3D sous Unity, en cours de développement
- Conceptualisation d'un jeu d'action sous Unity
- Conceptualisation d'un jeu de tir à la première personne sous Unity
- Conceptualisation d'un jeu Survival-Horror sous Unity
- Conceptualisation d'un jeu RPG avec combats au tour par tour



## Compétences



**Langues :** Français (Langue Natale) / Anglais (B2) / Espagnol (Peu de notions)

**Programmation :** - Langages : C / C++ / Python / Java / C# / OCamL / MySQL  
- Libs : Qt / OpenGL / OpenCV2 / Eigen / PMP / Tensorflow/Keras  
- Logiciels : Gamemaker / Unity / Blender

**Centres d'intérêt :** - Jeux Vidéo (Conceptualisation, culture générale)  
- Dessin (Character Design, animations)