

## QUALITÉS

Autonome et rigoureux, proactif, toujours dans la recherche de nouvelles tâches à effectuer, forte capacité d'apprentissage, flexibilité et professionnalisme.

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- **2019-2020** : Analyste-Programmeur pour un Progiciel de gestion globale des services de transport en commun (chez **GIRO**). Analyse du besoin client, solution logiciel adaptée pouvant prendre de 1 jours à 3 mois de travail selon la difficulté de la tâche. Mon travail inclut diverses tâches, analyse et finalisation de documents relatives aux exigences du client, développement de la solution logicielle en C++ (création d'objets, création d'interface graphique, modification du code existant, débogage) et en SQL pour les changements relatifs à la base de données. Documentation (Word, Excel) de la solution appliquée, et tests relatifs aux solutions développées en parallèle par mes collègues pour des tâches incluses dans le sprint courant (JIRA).
- **2018** : Moniteur pour un cours de java avancé, et deux cours d'assembleur à l'Université du Québec à Montréal.
- **2017** : moniteur pour un cours de programmation java débutant, et pour un cours d'assembleur à l'Université du Québec à Montréal.
- **2014 - 2017** : création d'une S.E.N.C, direction et administration de la société (Maison de disques). Publication de neuf (9) albums.
- **2014 - 2021** : Travailleur autonome en montage/démontage de scènes et en peinture.
- **2022** : Development of mobile applications and self-learning

## CURSUS UNIVERSITAIRE

- **2017-2019** : Baccalauréat en Informatique et génie logiciel à l'Université du Québec à Montréal, **diplômé (gpa 3.52)**.

*Java avancé, Assembleur, modélisation et analyse, programmation agile (JAVA) , bases de données (MySQL), construction et maintenance de logiciels (C), téléinformatique, structures de données et algorithmes (C++), conception et architecture logicielle (JAVA), intelligence artificielle (JAVA), infographie 2D et 3D (C#), architecture des ordinateurs, sécurité informatique*

- **2010-2014** : Baccalauréat Ès Arts (Université de Montréal), musiques numériques option histoire de l'art.

*Cours d'informatique musicale en python.*

## CONNAISSANCE INFORMATIQUES

- **Logiciels**

Vim, Microsoft Office, IntelliJ, NetBeans, Pep8, Visual Studio, Eclipse, WireShark, Packet Tracer, GitLab, Github, Blender, Unity...

- **Langues**

**Maîtrisés** : Java (sphinx-4, javaFX), C++ (std, juce), C, Shell , C#, SQL, Kotlin (Jetpack, Retrofit, Moshi, Coil, Room), SQL, Kotlin, Flutter

**À l'aise avec** : Haskell, Prolog, python (anaconda).

**Connus** : JavaScript,, HTML, CSS, Perl, Ruby,

- **Systèmes d'exploitation** : MacOS, Linux, Windows

## PROJETS

### Jeu de la vie en C

Création du jeu de la vie, lecture d'une matrice (carte sous format texte). Évolution de la matrice par itérations. Tests avec Cunit et Bats.

### Création de labyrinthes en C

Création de matrices contenant les informations nécessaires à la création de labyrinthes (murs, entrée, sortie) traduction de ces matrices sous format textes et graphique ( CUnit, Cairo)

### Arbre de recouvrement en C++

À partir d'un ensemble de points et de vecteurs, retourne un arbre de recouvrement à l'aide de l'algorithme de Prim-Jarnick (std::).

### ArbreMap en C++

Création de notre propre structure de donnée ArbreMap se rapprochant de la structure BTreeMap de la librairie std:: .

*De manière générale, les projets écrits en C et C++ contiennent également la création d'un shell pour automatiser les tests . Un Makefile pour gérer les compilations. Un projet en C non cité implique l'utilisation de la librairie Jansson.*

### Cours de génie

À partir d'un compte rendu d'exigences client, rédaction d'un SRS.

Rédaction d'un ConOps et d'un SRS à partir d'un projet dont nous étions les créateurs.

Conception et développement des cas d'utilisations, utilisation de design patterns pour élaborer une architecture pour un projets dont les exigences étaient détaillées (Jeu de Donjon et Dragons)

## **Rôles dans les équipes**

Trois (3) projets nous demandaient explicitement de prendre un rôle, tels que Scrum Master, j'ai pris cette responsabilité pour un (1) projet.

Tous les projets fait à l'université à partir de la deuxième année contiennent un Readme.md pour le compte-rendu, explications et démarches à suivre du projet. La plupart des projets sont effectués sur un système de contrôle de versions. Les plateformes choisies ont été GitLab et GitHub. Les communications pour les projets de groupes s'effectuaient avec des plateformes de partages et discussions telles que Slack ou Discord.

## **Création de plugin audio avec JUCE (2022)**

Création d'un plug-in de filtrage avec trois filtres, passe-haut, passe bas et filtre de crête. Création d'une interface visuelle pour le contrôle des paramètres de filtres et affichage des fréquences via une FFT. Avec la librairie Juce.

## **Application de reconnaissance vocale avec Sphinx-4 (2022)**

Création d'une application console de reconnaissance vocale avec la librairie Sphinx-4. Reconnaissance du français et création d'une grammaire sommaire en français.

## **Création de graphes avec JavaFX (2022)**

Création d'une application de bureau qui génère des graphes avec sommets et arêtes de manière aléatoire avec nombre de sommets ou séquence de graphe. affichage et animation du graphe sur une fenêtre.

## **Création d'applications mobiles avec Android Studio (2022)**

Création de Spim, une application permettant de diffuser des images via reconnaissance vocale

## **Création de site internet avec Flutter (2022)**

Création d'un site web portfolios avec le langage Dart et Flutter.