



Thomas PIESSAT

GAMEPLAY
PROGRAMMER
JUNIOR

CONTACT

(+33)6.35.10.91.78

thomaspiessat@gmail.com

Montpellier FR

Permis A2/B

thomas-piessat

FORMATION

- 2017/2020
Objectif 3D, Montpellier
Gameplay Programmer

- 2012/2016
Albert Londres (Vichy)
Baccalauréat Technologique

CENTRE D'INTERET

- Projets personnel en programmation
- Jammer
- Jeux vidéo
- Arduino
- Sport

Bonjour ! Je suis Thomas, étudiant passionné en programmation à Objectif3D à Montpellier, qui aime l'Arduino, le sport et bien sûr les jeux vidéo. J'ai eu l'opportunité de travailler avec différentes équipes, sur plusieurs projets étudiants dont un qui est disponible sur Steam.

COMPETENCES

Languages

C#
C++
C

Moteurs de jeu

Unity
Unreal4

Versioning

Perforce
Github

Connaissances

3C (character, controller, camera)
Pathfinding : A*
Balistique
IA : Machine à Etats, Sense/Think/Act
Moteur : Collision System
DesignPattern, Orienté Objet

Langues

Français (Natif)
Anglais (B2)

EXPERIENCES

- 2019 // **StarBattle**
Mix and Jam (48h) | PC | Unity C# | Management, FPS
- 3C
- Intéractions Joueur/IA
- 2019 // **NudeInTheForest**
LudumDare 45 (72h) | PC | Unreal4 C++ RPG, Aventure, TPS
- UI (Inventaire)
- Intéractions joueur/boutique
- 2019 // **UnderForged**
Projet Etudiant (Objectif3D) (3 mois) | PC/VR | Unreal4 C++
2 Joueurs FPS, Simulation
- Recherche en développement Asynchrone
- Eléments de gameplay
- 2018 // **SpaceAlert**
Projet Etudiant (Objectif3D) (1 mois) | Mobile | Unity C# | Stratégie RTS
- UI (HUD en jeu), éléments de gameplay, intégration UI et son
- 2018 // **ACCEL**
Projet Etudiant (Objectif3D) (3 mois) | PC, Disponible sur Steam | Unreal4 Blueprint | Arcade, Runner, TPS
- UI (option, HUD en jeu)
- Intégration des animations
- Elément de gameplay