

Thomas Rodrigues--Larcher

Élève Ingénieur à l'ENSEEIH

- Toulouse
- 0781890966
- thomas.rodrigueslarcher@etu.inp-toulouse.fr
- https://trOp1que.github.io/e-portfolio_ThomasRL/page_principale.ht

Profiles

- TrOp1que
- Thomas Rodrigues--Larcher

Centres d'intérêt

- Programmation Web
- Course à pied

Langues

Français
Langue maternelle



Anglais
Progress bar for English language proficiency, showing approximately 25% completion.

Espagnol
Progress bar for Spanish language proficiency, showing approximately 10% completion.

Skills

Musique
Batterie
Progress bar for Music/Battery skill, showing approximately 25% completion.

Élève de l'ENSEEIH, école d'ingénieur à Toulouse, en 1ère année de la filière Sciences du Numérique je souhaite effectuer un stage de deux mois dans l'informatique. Ayant pour ambition de travailler dans le développement logiciel je cherche un stage en particulier dans ce domaine, même si d'autres domaines de l'informatique m'intéressent également.

Éducation

- ENSEEIH** **Septembre 2024**
École d'ingénieur Sciences du Numérique
<https://www.enseeiht.fr/fr/index.html>
- Lycée Janson de Sailly** **Septembre 2022 - Juin 2024**
CPGE Filière MPI
<https://www.janson-de-sailly.fr/>
- Lycée Blaise Pascal** **Septembre 2019 - Juin 2022**
Bac Général
<https://lyc-pascal-orsay.ac-versailles.fr/>

Volontariat

- Paris 2024** **Été 2024**
Volontaire Paris
Participation en tant que volontaire à l'organisation du site de compétition de Vaires-sur-Marne des Jeux Olympiques de Paris 2024. Mon rôle était de guider les athlètes, délégations, chauffeurs et autres personnes autour des sportifs à leur entrée dans le site.
Compétences développées : communication en Anglais et travail en équipe.
- Cordée de la réussite** **Octobre 2024 - Mars 2025**
Tuteur Toulouse
Participation à au programme Cordée de la Réussite qui consiste à accompagner des collégiens en zone d'éducation prioritaire le long d'un projet de robotique.

Projets

- Jeux d'échec quantique** **2021-2022**
Projet à deux
Codage d'un jeu d'échec « quantique » avec un camarade.
Langages : HTML/CSS et JavaScript.
- Solveur de Hashiwokakero** **2023 - 2024**
TIPE
Développement d'un solveur du jeu Hashiwokakero dans le cadre du TIPE de CPGE.
Langage : Ocaml.