

CLÉMENT GILI

Étudiant en informatique, passionné par le design et le développement web. Je m'intéresse à tout ce qui est créatif de près ou de loin.

// COMPÉTENCES

Web :

HTML, CSS, Javascript, Typescript, PHP

Langages :

Java, C, C++, SQL, PL/SQL, XML

Framework / Bibliothèques :

Expressjs, Socket.io, Nodejs, JQuery, Qt, ReactJS, Swing (Java), Electron, OpenGL

Outils créatifs :

Photoshop, Illustrator, Figma, Blender

// LANGUES

Anglais - Niveau B1

Bonne compréhension écrite et orale

// CENTRES D'INTÉRÊT

- Informatique
- Créativité (UX Design, 3D)
- Technologies
- Cryptomonnaies

// INFORMATIONS

Date de naissance :

22/07/2000

Adresse :

7 rue Jean Baptiste Lallemand 21000 Dijon

Téléphone :

06 52 85 18 00

Email :

clementgili21@gmail.com

GitHub :

<https://github.com/Zoreph22>

Locomotion :

Permis B

// FORMATIONS

2019–2022



Licence 3 mention informatique

UFR Sciences et techniques, Dijon

2016–2019



Baccalauréat S, option SVT

Lycée Anna Judic, Semur-en-Auxois 21140

// EXPÉRIENCES

Projets personnels :

Plateforme de trading avec un échange (Electron, TypeScript, ReactJS, HTML, CSS, Figma)

Conception d'un design system avec Figma, développement de l'UI avec des composants ReactJS, en collaboration à 2. Utilisation de GitHub.

Projets universitaires :

Création d'un site web (HTML, CSS, Javascript)

Découverte des langages web sur un premier projet licence avec thème au choix, en collaboration à 2. Responsive avec flexbox, animations.

Reproduction d'un jeu de société (Java)

Apprentissage de la programmation orientée objet (POO), pour la réalisation des fonctionnalités du jeu.

Réalisation d'une application de gestion de contact (C++, Qt)

Liaison avec une base de données SQL, programmation événementielle, collaboration à 2. Documentation du code avec Doxygen, conception UML.

Réalisation d'un jeu en réseau (C, Awk, Shell)

Le but du projet était de reproduire un jeu de cartes et d'ajouter la possibilité d'y jouer sur des machines à distance (connexion socket, thread, notions bas-niveau). Collaboration à 2.

Modélisation d'objets 3D animés (C++, OpenGL)

Modélisation 3D, application de texture (sphère), gestion de la lumière, animations de solides.