

## Adan Bougherara

Développeur logiciel

17 mars 1998

06.86.31.68.55



adan.bougherara@gmail.com



adan-bougherara.netlify.app

## Compétences

**JAVA** 

**JAVASCRIPT** 

**PYTHON** 

React

Langues

Français: Natif Anglais: niveau B2

## **Formation**

2021-2023 Master Informatique Parcours STL (Sciences et

**Technologies du Logiciel)** 

Sorbonne Université - Paris VI

2017-2021 Licence Informatique

Sorbonne Université - Paris VI

2016-2017 CPGE MPSI (Mathématiques, Physique et Sciences de l'ingénieur)

Lycée Albert Schweitzer, Le Raincy

Lycée Jean-Zay, Aulnay-Sous-Bois

2016 Baccalauréat Scientifique spécialité Mathématiques,

**Section Européenne Anglais** 

Mention Bien

Mention Bien

Mention AB

**Expériences** professionnelles

Développeur logiciel (CRM E-DEAL) En cours

CDI, Almavia CX (Paris)

2023 **Développeur logiciel (CRM E-DEAL)** 

Stage, Almavia CX (Paris)

Juillet 2019 Mairie du XIVe arrondissement de Paris

Affaires Générales, Élections

Juillet 2018 Mairie du XIVe arrondissement de Paris

État-Civil - Traitement numérique des actes

Projets académiques

Python: Gestionnaire de voeux d'étudiants

Affecte des unités d'enseignement aux étudiants du master en respectant diverses

contraintes

Application de détection de fatigue

Détecte les signes de fatigue d'un utilisateur et l'alerte en conséquence

Représentation de ROBDD

Représentation de diagrammes de décisions binaires compressés

+ Algorithme de compression et fusion

JAVA: Modélisation d'une ville intelligente

Implantation d'un prototype simplifié de système de gestion d'événements com-

plexe pour une ville intelligente

Résolution du problème de cercle minimum

Mise en place de l'algorithme de Welzl dans le but de résoudre un problème de

cercle minimum

Casse-Briques

Refonte du fameux jeu-vidéo Casse-briques

Centres d'interêt

Basketball - Pratique en club pendant 6 ans au Blanc-Mesnil Sport Basketball Passion pour les jeux-vidéos