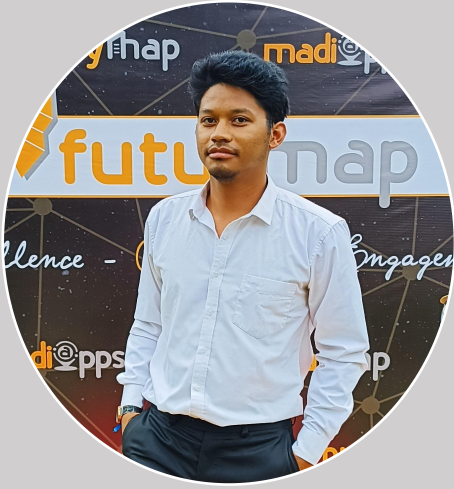


# Andrianarivo

## David



## Informations Personnelles

**Adresse:**

Lot II F 3 Y B Bis A Andraisoro

**Téléphone:**

+261 (0) 34 44 810 17

**Mail:**

[andrianarivo.david@gmail.com](mailto:andrianarivo.david@gmail.com)

**LinkedIn:**

[linkedin.com/andrianarivo](https://linkedin.com/andrianarivo)

**Date de naissance:**

12 octobre 1995

**Sexe:**

Homme

**Nationalité:**

Malagasy

**Situation maritale:**

Célibataire

## Profil

Lead Développeur chez Futurmap Data spécialisé dans les technologies natives comme: Android Kotlin, Java, Swift, Flutter et C++. Également expérimenté dans les cycles de développement pour projets agiles comme le SCRUM. Aussi, compétent dans de nombreux langages de programmation comme: HTML5, CSS, JavaScript, SQL, C#, python, ruby. Enfin, une bonne connaissance des gestion de projets et des relations clients.

## Formation

**Ingénieur (M2)** - 12/2019 à 12/2022

**Institut Supérieur Polytechnique de Madagascar**, Antananarivo

Avec le système en régit (LMD), nous avons appris: la gestion de projet, le management, l'économie, l'intelligence artificiel. Nous avons enchaînés avec un projet en M1 puis en M2. Nous avons terminé avec un stage de six mois en entreprise et une soutenance de fin d'étude du second cycle.

**Licence (L3)** - 12/2015 à 12/2019

**Institut Supérieur Polytechnique de Madagascar**, Antananarivo

Nous avons appris ces langages de programmation: Java, C#, C++, SQL, Visual Basic, HTML, CSS, JavaScript. De plus, nous avons fait nos recherches sur les structures de données, les algorithmes, les statistiques, les algèbres, les mathématiques discrètes, les analyses mathématiques, l'informatique scientifique, la programmation orienté objet, MERISE I et II, UML 2.0. Chaque niveau L1, L2, L3 est suivi d'un projet de fin d'année. Enfin, nous avons finis avec un stage de trois mois et une soutenance de fin d'étude du premier cycle.

(\*) J'ai reçu le mérite d'être le major de promotion dans ma filière en L3 et M2.

## Projets

**Laeka** - décembre 2022 à maintenant

**Futurmap Data**, Antananarivo

Laeka est une application qui permet de suivre son chien sur son smartphone grâce à la map. L'utilisateur entre un IMEI de traceur et l'application l'enregistre pour suivre les déplacements de ce traceur en temps réel. Parmi les fonctionnalités de Laeka, je cite: liste des animaux, profil utilisateur, carte et édition d'un animal.

**Langage de programmation:** Swift

**Technologies:** UIKit, Alamofire, SocketRocket, cookie auth, Traccar, storyboard, UserDefaults, JSON, REST API, SwiftJSON

**TMoney** - 2021 à mars 2022

**Futurmap Data**, Antananarivo

Nous avons travaillé avec Pulse SARL sur ce projet. Il consiste à aider les utilisateurs de Togocel à faire des transactions monétaires en toute sécurité et facilement avec son smartphone. Ces transactions consistent à: acheter du crédit, consulter son solde, envoyer ou retirer de l'argent, payer ses factures ou ses courses, consulter l'historique des transactions, etc.

**Langage de programmation:** Swift

**Technologies:** UIKit, Alamofire, MVVM, lottie, storyboard, Core Data, JSON, REST API

**iPilot** - janvier 2022 à février 2022

**Futurmap Data**, Antananarivo

Application pour iPad dédiée aux pilotes d'Air France. Elle permet aux pilotes de suivre les actualités de la compagnie. Parmi ses fonctionnalités, je cite: magazine, division, dossiers, carnets, agenda, recherche. Chaque catégorie peut inclure des textes, des images et des vidéos que la compagnie met à jour depuis son "Back Office". Aussi, les pilotes peuvent modifier leur profile.

**Langage de programmation:** Objective C

**Technologies:** UIKit, Alamofire, SDWebImage, storyboard, Realm, JSON, REST API

**DataBonita** - février 2022

**Futurmap Data**, Antananarivo

C'est une app pour iOS 11.4 et plus. Scriptura, une plateforme "offshore" comptable et fiscale nous a demandé de faire une application qui puisse scanner les traites de ses clients. L'application devra alors être capable d'envoyer ces images dans le "Back Office" de Scriptura pour qu'ils puissent faire le traitement à leur tour. Du côté app, l'utilisateur a le pouvoir de consulter son historique.

**Langage de programmation:** Swift

**Technologies:** UIKit, Alamofire, SDWebImage, storyboard, Realm, JSON, REST API

**Hooki** - 2020 à 2021

**Madiapps SARL**, Antananarivo

Le projet consiste à permettre aux parents de limiter l'usage du smartphone de leurs enfants pendant une journée. Le parent crée un compte depuis le "Front Office" et y ajoute des règles de gestion sur le smartphone d'un de ses enfants. Par exemple: bloquer l'usage du téléphone de 10h à 12h puis autoriser à 12h30 et ainsi de suite... Cependant, pour pouvoir débloquent son smartphone, même si le parent l'autorise l'enfant à l'utiliser ; l'enfant doit répondre à des questions de connaissance générale. Naturellement, c'est uniquement aux parents qui connaissent le mot de passe de pouvoir désinstaller l'application Hooki. Elle est disponible sur le store.

**Langages de programmation:** Swift, Java et C++

**Technologies:** UIKit, Alamofire, SDWebImage, storyboard, Android XML, OKHttp, ImageLoader, JNI, Gradle, Realm, JSON, REST API

## **SuperQuiz - 2021 à 2022**

### **Madiapps SARL, Antananarivo**

Comme son nom l'indique, SuperQuiz est un jeu quiz qui se joue dans une salle avec des lumières et des sons. Les clients s'inscrivent depuis le "Front Office" et le "Back Office" enregistre cette inscription dans une session. Le jour venue, les joueurs arrivent dans la salle et jouent; un peut comme dans "Question pour un champion". La question s'affiche sur la TV android, alors que les joueurs peuvent buzzer sur les tablettes dédiés. De plus, chaque actions, événements du jeu s'accompagne d'un effet lumière ou son qui rend le jeu divertissant. Enfin, les questions du jeu peuvent êtres personnalisées du style: "Qui est née en 1995?" - Réponses possibles: David, Goliath, Samuel, Bathsheba.

Langage

**Langage de programmation:** Java

**Technologies:** OKHttp, web socket, Android XML, ImageLoader, JSON, API REST, MIDI Loop

## **MAB et AEVV - 2021 à 2022**

### **Madiapps SARL, Antananarivo**

MAB: Mystères au Bastion ; AEVV: Aventure en Vielle Ville. Ces deux applications sont dédiés à la tablette Samsung Galaxy Tab 7. Ce sont des escape game qui se déroulent en Suisse près de Genève. La fonctionnalité principale de ces jeux reste la localisation et le map. Les joueurs se baladent dans la zone dédié avec la tablette. Lorsqu'ils se retrouvent dans une sous-zone spécifique, une action sur la tablette se lance - un peut comme dans Pokémon GO. Je cite les autres fonctionnalités de l'application: scan QRCode, boussole et accéléromètre, AR avec un modèle 3D, manipulation modèle 3D sur un écran, animations et sons.

**Langages de programmation:** Java et C++

**Technologies:** JNI, MVC, Android XML, ARCore, Google Map, CameraX

## **Projets d'étude personnel**

---

### **Flutter - 2022**

#### **App Brewery Boot camp, Antananarivo**

- I Am Rich
- MiCard
- Dicee
- Magic 8 Ball
- Xylophone
- Quizzler
- Destini
- BMI Calculator
- Clima
- Bitcoin Ticker
- Flash Chat
- Flutter State Management

**Langages de programmation:** Dart

**Technologies:** Flutter, Firebase, Firestore, Firebase Auth, Firebase Messaging, firebase\_core, firebase\_firestore, firebase\_messaging, firebase\_auth, JSON, REST API, bloc

## **Swift - 2021**

### **Hacking with swift (UIKit), Antananarivo**

- 30 projets numérotés de 1 à 30
- 10 défis numérotés de 1 à 10

**Langages de programmation:** Swift

**Technologies:** UIKit, CoreGraphics, UserDefaults, UserNotification, SpriteKit, Extensions, CoreLocation, GameplayKit, Codable, URI, JSONEncoder, JSONDecoder

## **Android - 2019**

### **Udacity, Antananarivo**

- 10 projets pour 10 leçons

**Langages de programmation:** Kotlin

**Technologies:** Retrofit, Glide, MVVM, Room, LiveData, Repository, DAO, SQL, ORM

## **Android - 2019**

### **Pluralsight, Antananarivo**

- Notes app - Une application à améliorer tout au long du cours

**Langages de programmation:** Java

**Technologies:** ContentProvider, SharedPreferences, SQLite, ConstraintLayout, LinearLayout, RelativeLayout, Fragment, RecyclerView, NavigationDrawer, CoordinatorLayout, FAB, TransactionManager, Navigation

## **Java- 2019**

### **Pluralsight, Antananarivo**

- Java Language Fundamentals

**Langages de programmation:** Java

**Technologies:** Collection, Try with resources, Generics, Nulls, Java annotations, Java Lambda Expression, Gradle, Maven, Java Reflection, Lists, Sets, Maps, Streams, Beans, POJO

**Patron de conception:** Singleton, Builder, Visitor, Adapter

## **Autres compétences**

---

- Front End: ReactJS, Angular, VueJS, Wordpress, JavaScript, HTML, CSS.
- Back End: Flask, ExpressJS, NodeJS, Codeigniter, ASP.Net, .Net Framework, Python, JavaScript, PHP, JavaEE, Java SE, C#.
- Système d'exploitation et configurations: git, docker, Google Cloud Platform, linux (ubuntu, arch linux, debian), MacOS.

## **Loisirs**

---

- Musique (Guitare) et dessin digitale
- Manga et anime
- Jeux video et Réseaux sociaux