



Aurélien CARLE

Engine Programmer

28 ans
Français / English (B2)
24 Juillet 1992

77 rue 1er mars 1943
69100 Villeurbanne

Contact

06 73 65 92 50
aurelien.carle@gmail.com
github.com/Arc-Pintade
gitlab.com/Arc-Pintade

Set Up

Debian + i3-wm + VS code

Compétences

C++
Python
HTML
Latex
Bash
Dart-JS

git
make

SFML
ROOT
SDL
OpenGL
NumPy

Qualités

Sens du relationnel
Esprit d'analyse
Vitesse d'apprentissage
Imagination
Curiosité
Rigueur
Persévérance

Passions

Comics
Guitare (10 years)
Batterie (15 years)
Raspberry DIY
Pixel-Art
Dioramas
Speedrun

Tout au long de mes études mon engouement pour la physique s'est affirmé. C'est ainsi que je me suis lancé comme défi d'obtenir un doctorat. Ce but étant presque atteint, je souhaite utiliser mes compétences acquises en programmation et mon attrait naturel pour la créativité dans le monde du jeu video. Doté d'une forte capacité d'adaptation, d'une expérience dans la gestion de projets et d'un amour du travail bien fait, je saurai être un atout pour votre société, mère d'oeuvres de qualités comme la serie *Dishonored*.

Expériences professionnelles

2018-2021

Enseignement

[Université Claude Bernard - Lyon](#)

Travaux dirigés de C++, dynamique, optique. Responsable des examens partiels dynamiques.

2018-2021

Chercheur doctorant

[Institut de physique des 2 infinis - Lyon](#)

Création et gestion d'un projet de recherche en collaboration internationale. Établissement d'un cahier des charges et d'un calendrier sur 3 ans.

2011-2015

(étés)

Animateur de tri

[Syndicat intercommunal - Pont de Cheruy](#)

Conseils de base du recyclage chez l'utilisateur. Recupération et analyse de mains courantes des centres de tri.

Résumé de projets

2018-2021

(professionnel)

HEPPY Framework (~200 000 lines)

Analyseur BIG DATA pour physique des hautes énergies

[Développeur Junior - CERN Genève](#)

Création de modules mathématiques et physiques, de traceurs de graphique. Optimisation de vitesse de traitement de données.

2018

(personnel)

Karlul-Engine (~12 000 lines)

Moteur 2D pour création de jeux Zelda-like

[Co-Développeur - Lyon](#)

Création de l'interface graphique, d'assets, de triggers d'évènements.

Quelques expériences liées aux jeux-videos

Noob-Engine (C++ : SFML + OpenGL 3.3)

Moteur 3D d'essai avec lecteur de .OBJ.

Gaminal (C++ : SFML)

Terminal linux pour jeux de type hacking.

Chmod-Runner (Unity)

Runner 2D avec Gaminal implémenté.

SDL-wrapper (C++ : SDL)

Interface C++ orientée objet de la librairie SDL.

RPG Tileset (GIMP)

Tileset 2D pour projet de jeu post-apocalyptique.

Formations

2016-2018

Master "Science de la matière"

[ENS - Lyon](#)

Théorie quantique des champs, Relativité Générale, Théorie des groupes, Physique statistique.

2018-2021

Doctorat en physique des particules

[Institut de Physique des 2 infinis - Lyon](#)

Sujet : "Search for Lorentz Invariance Violation in top quark sector".

plus à : <https://arc-pintade.gitlab.io/acarle>