



Anthony Bara

Développeur Logiciel

Profil

Des Grafcets sur de vieux automates industriels, à OpenClassRoom en passant par l'école 42.

Le chemin pour devenir développeur fut passionnant et chaque nouvelle route que j'emprunte à présent l'est plus encore. Passionné de programmation et curieux d'apprendre.

Mes récentes années professionnelles m'ont enseignées que ma principale force est ma tenacité.

Contact

📍 Valenciennes (59)
✉ abara.pro24@gmail.com
☎ +33 6 31 54 80 24
🌐 github.com/banthony42
📱 anthonybara

Langues

Anglais ☐
Français (natif) ☒

Centres d'intérêt

🎵 Guitare
🎮 Jeux vidéo
✏ Modélisation 3D, Pixel art
🌲 Pêche

Expériences

- **Ingénieur logiciel sur un Système de Détection d'Intrusion réseau.**
P1 SECURITY, Paris. Depuis Janvier 2020
Au sein de l'équipe de développement d'un IDS pour les réseaux Te-
lecom, sur le trafic de signalisation. J'ai eu l'occasion de dévelop-
per, maintenir et tester toutes les couches du logiciel, ou encore ré-
soudre de la dette technique. Voici un aperçu non exhaustif de ce sur
quoi j'ai pu travailler :

Backend : C, Lua, Python, Django, Bash
Réécriture et amélioration d'un client API REST asynchrone, avec de
fortes contraintes de configuration.
Amélioration du système d'historisation des paquets
Réécriture et amélioration d'un module de gestion d'un cluster Elas-
ticsearch. (Mappings, Templates, Lifecycles)
Ajout de la prise en charge d'OpenIDConnect.

Frontend : CSS, JS, Kibana
Intégration de pages et vue Kibana dans l'interface web du logiciel.

Base de données : Redis, Elasticsearch
Outil de migration automatique de la base de données, en produc-
tion, suite à la mise à jour d'Elasticsearch (5.6 -> 7.10). Résolutions
des changements de format de données, sans pertes (10 à 40 mil-
lions de documents).

Tests d'intégration continue : Jenkins
Devops sur une CI Jenkins composé d'un noeud master et de cinq
agents. Maintenance et développement : pipeline de tests, tests uni-
taires, fonctionnels et de bout en bout.
- **Développeur logiciel SDK pour robot. C# - Unity**
BLUE FROG ROBOTICS, Paris. Mai 2019 – Octobre 2019
Développement de nouvelles fonctionnalités avec une attention par-
ticulière pour fournir une interface de qualité pour les utilisateurs
du SDK.
Maintenance et debug du code existant.
Revue de code et méthode agile.
- **Développement d'applications pour robot. C# - Unity**
BLUE FROG ROBOTICS, Paris. Septembre 2018 – Mars 2019
Développement d'applications pour le robot Buddy en s'appuyant
sur le SDK interne (C#/Unity). Maintenance et ajout de nouvelles
fonctionnalités aux applications existantes. Revue de code et mé-
thode agile.
- **Développement embarqué, conception mécanique et électronique**
MAINBOT, Paris. Novembre 2016 – Avril 2017
Développement du premier prototype du robot Winky :
Conception mécanique sous Solidworks pour impression 3D.
Conception de circuits imprimés sous Kicad.
Programmation sur Arduino et Raspberry Pi. (C/C++)
- **Dessinateur-Projeteur industriel**
BOUBIELA MORET, Saint-Quentin. Mai 2013 – Novembre 2015
Conception de machines de manutention suivant cahier des charges.
Création de modèles 3D et plans de fabrication sur Solidworks.
Suivi de fabrication et du montage des pièces.



Anthony Bara

Développeur Logiciel

Projets

Tribute of Dofus
RPG multijoueur écrit en Rust.

Statut : En cours
Initiative : personnel

XV

Visualisation et création
de tâches industrielles.

Statut : Terminé
Initiative : Ecole 42

Education

- **Apprentissage du langage Rust**
Autodidacte. Depuis Février 2024
- **Diplôme d'architecte du numérique**
Ecole 42. Novembre 2015 – Janvier 2020
Apprentissage du développement informatique par réalisation de projets, revue de code par les pairs et lecture de documentation. Pratique intensive du C puis de la programmation orientée objet avec le C++ et le C#. Quelques projets réalisés : (Liste non exhaustive)

Projets en C :
malloc, nm, otool, client-serveur ftp, Wolfenstein 3D basique

Nibbler : (C++)
Chargement de lib dynamique au runtime autour d'un snake

XV : (C# - Unity)
Visualisation et création de tâches industrielles.
Animation d'éléments entre eux, implémentation d'une timeline, d'un gestionnaire de fichier pour enregistrer la simulation ou en charger une existante, import d'objet 3D.
- **Licence Professionnelle Ingénierie de la Conception Informatisée**
Septembre 2012 – Mai 2013
Maîtrise des outils de dessin assisté par ordinateurs (DAO).
Ingénierie mécanique et gestion de projets industriels.
- **BTS Mécanique Automatismes Industriels**
Septembre 2010 – Juin 2012
Conception et maintenance de systèmes automatisés industriels.

★ Compétences

●●●●○ C

●●●●○ Lua

●●●●○ Bash

●●●○○ Python & Django

●●○○○ HTML/CSS

●●○○○ VirtualBox

●●○○○ C#

●●○○○ Rust - **Apprentissage actif**

●●●●○ Linux

●●●●○ Elasticsearch

●●●●○ Kibana

●●●●○ Redis

●●○○○ Javascript

●●○○○ VMWare

●○○○○ C++

●○○○○ Docker