



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](https://www.linkedin.com/in/anthonybara)

Langues

Français (natif)
Anglais

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 Telecom, sur le trafic de signalisation.
- Développement, maintenance et test sur toutes les couches du logiciel.
- Résolutions de la dette technique.
- *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 gestionnaire d'instance Elasticsearch. (Mappings, Templates, Lifecycles)
 - Ajout de la prise en charge d'OpenIDConnect.
- *Frontend* : CSS, JS, Kibana
 - Création de visualisations et dashboard dans Kibana.
 - Intégration de vues Kibana dans l'interface web du logiciel.
- *Base de données* : Redis, Elasticsearch
 - Outil de migration automatique de la base de données, en production, suite à la mise à jour d'Elasticsearch (5.6 -> 7.10).
 - Résolutions des changements de format de données, sans pertes (10 à 40 millions de documents).
- *Tests d'intégration continue* : Jenkins, Python, Bash
 - Devops sur une CI Jenkins composé d'un noeud master et de cinq agents.
 - Maintenance et développement : pipeline de tests, tests unitaires, fonctionnels et de bout en bout.

Développeur logiciel SDK pour robot.

BLUE FROG ROBOTICS, Paris. Mai 2019 – Octobre 2019

- Développement de nouvelles fonctionnalités avec une attention particulière pour fournir une interface de qualité pour les utilisateurs du SDK (C#/Unity).
- Réécriture et maintenance du code existant.
- Revue de code et méthode agile.

Développeur d'applications pour robot.

BLUE FROG ROBOTICS, Paris. Septembre 2018 – Mars 2019

- Développement d'applications basé sur le SDK interne (C#/Unity).
- Développement de tests automatisés de non régression.
- Réécriture et maintenance des applications existantes.
- Revue de code et méthode 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 selon 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

Contact

- Valenciennes (59)
- abara.pro24@gmail.com
- +33 6 31 54 80 24
- github.com/banthony42
- [anthonybara](https://www.linkedin.com/in/anthonybara)

Projets

Tribute to Dofus

- S'amuser à apprendre Rust en développant un RPG connecté.
- Statut : En cours
- Initiative : personnel

XV

- Visualisation et création de tâches industrielles animée.
- Statut : Terminé
- Initiative : Ecole 42

Education

Apprentissage du langage Rust

Autodidacte. Depuis Février 2024

- Début d'apprentissage par lecture de documentations (Rust Book).
- Mise en pratique avec des exercices simple, import de données au format JSON, implementation d'un chat basique (client-serveur).
- Création de [Tribute to Dofus](#), les balbutiments d'un RPG connecté :
 - La seule ambition est d'apprendre le Rust, tout en prenant plaisir à coder un RPG connecté.
 - Client graphique basé sur le crate 'piston'.
 - Client et serveur communiquent en GRPC, avec 'tonic'.
 - Serveur et base de données communiquent au moyen d'un ORM, avec 'diesel'.
 - Tâches asynchrone pour les requêtes avec 'tokyo'.
 - Outil CLI pour gérer les comptes de joueurs avec 'clap'.
 - Import des tilemaps au format JSON pour pratiquer avec 'serde'.
 - Cartes du jeu dessinées en pixel art avec Aseprite.

Diplôme d'architecte du numérique

Ecole 42 Paris. 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 par la réécriture de programme bien connu comme malloc, un client-serveur ftp, un Wolfenstein 3D basique.
- Puis de la programmation orientée objet :
 - Nibbler, un jeu snake avec chargement de lib dynamique au runtime (C++).
 - XV, permet de visualiser et créer des tâches industrielles animée. 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 au runtime (C# - Unity).

Licence Professionnelle Ingénierie de la Conception Informatisée

UPJV Saint-Quentin. Septembre 2012 – Mai 2013

- Maîtrise des outils de dessin assisté par ordinateurs (DAO).
- Ingénierie mécanique et gestion de projets industriels.

BTS Mécanique Automatismes Industriels

Lycée Condorcet Saint-Quentin. Septembre 2010 – Juin 2012

- Conception et maintenance de systèmes automatisés industriels.

★ Compétences

●●●●○ C

●●●●○ Lua

●●●●○ Bash

●●●○○ Python & Django

●●●○○ VirtualBox / Vagrant

●●○○○ HTML/CSS

●●○○○ C#

●●○○○ Rust - **Apprentissage actif**

●●●●○ Linux

●●●●○ Elasticsearch

●●●●○ Kibana

●●●●○ Redis

●●○○○ VMWare/ESXi

●●○○○ Javascript

●○○○○ C++

●○○○○ Docker