



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, le temps m'a appris 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, résolutions de la dette technique et test sur toutes les couches du logiciel.
 - *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.
 - 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 (un master et cinq agents).
 - Maintenance et développement : pipeline de tests, tests unitaires, tests 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 non régression automatisés.
 - 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 multi-joueur.
- Statut : En cours
- Initiative : Projet Personnel

XV

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

Education

Apprentissage du langage Rust

Autodidacte. Depuis Février 2024

- Début d'apprentissage par lecture de documentation (Rust Book).
- Mise en pratique avec des exercices basique, import de données au format JSON, implementation d'un chat basique (client-serveur).
- Création de [Tribute to Dofus](#), un RPG multijoueur :
 - La seule ambition est d'apprendre le Rust, tout en prenant plaisir à coder un jeu multijoueur.
 - 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 asynchrones pour les requêtes avec 'tokyo'.
 - Outil CLI pour gérer les comptes de joueurs avec 'clap'.
 - Import des tilemaps en JSON pour pratiquer avec 'serde'.
 - Cartes du jeu dessinées en pixel art avec [Aseprite](#).

Certificat architecte du numérique

Ecole 42 Paris. Novembre 2015 – Janvier 2020

- Apprentissage par la réalisation de projets.
- Revue de code par les pairs et lecture de documentation.
- Pratique intensive du C par la réécriture de programmes bien connu comme malloc, un client-serveur ftp, un Wolfenstein 3D basique.
- Nibbler, un jeu snake avec différentes interfaces graphiques. Chargement de bibliothèques dynamiques au runtime (C++).
- [XV](#), permet de visualiser et créer des tâches industrielles animées. (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

●●●○○ Rust - **Apprentissage actif**

●●○○○ HTML/CSS

●○○○○ C#

●○○○○ PostgreSQL

●●●●○ Linux

●●●●○ Elasticsearch

●●●●○ Kibana

●●●●○ Redis

●●○○○ VMWare/ESXi

●●○○○ Javascript

●○○○○ Docker

●○○○○ C++