

Lazlo Barragan

06 26 91 89 29

lazlo.barragan@gmail.com

[in /lazlo-barragan](https://in.lazlo-barragan.com)

lazlobarragan.itch.io

lazlobarragan.github.io

Développeur

PROGRAMMATION : C/C++, C#, Python, Java, Javascript

LANGUES : Anglais (C1), Espagnol (C1)

TECHNOS : Unity, Godot, OpenGL, Qt, .Net, ImGui

OUTILS : Git, Visual Studio, VSCode, Inkscape

HOBBIES : Jeux de société, Voyages, Randonnée, Guitare

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Freelance Game Developer (plus d'un an en tout)

- Développement de jeux mobiles (exemple: système de terrain polygonal 2D creusable)
- Développement de jeux éducatifs pour la plateforme Legends of Learning : intégration avec leur API, système de sauvegarde cloud et mise à jour de la progression des élèves pour le professeur, multi-language support et Text-To-Speech, système de découpe de formes géométriques avec calcul de l'aire.

GamePlay/AI Programmer sur Los Pingheros - Hectiq Games

Remote, France

Avril 2024 à Octobre 2024 (6 mois)

- Programmation Gameplay Multijoueur sur Unity en utilisant le framework ecs de rollback Photon Quantum.
- Programmation de l'AI du jeu en utilisant Utility Theory
- Pathfinding sur map modifiable en temps réel avec traversée au dessus de l'eau
- Analyse et Optimisation de multiple systèmes pour gagner 5ms par frame

Technical Engineer/ UI Programmer - Gentleland

Remote, Allemagne

Juin 2022 à Juin 2023 (1 an)

- Programmation UI et intégration des assets pour les clients de Gentleland
- Automatisation de l'acquisition client en utilisant ActiveCampaign, Typeform, Zapier
- Support technique et mise en place du pipeline de création/livraison d'assets
- Documentation du pipeline de création/livraison d'assets

Gameplay Programmer (Stage) - GearProd

Montpellier, France

Mars à Août 2021 (6 mois)

- Développement en mode Agile (SCRUM) d'une nouvelle version d'Echo Squad (aventure immersive dans un simulateur de sous-marin) en utilisant Git, Unity, C#
- Création d'un modèle de simulation de bancs de poissons en adaptant le modèle Boids au besoin du produit et en utilisant l'Entity Component System et le Job System de Unity
- Analyse et optimisation de la gestion mémoire, du rendu et des effets spéciaux pour passer de 25 FPS (40ms) à 50FPS (20ms). Due aux difficultés de rendre 3 points de vue différents simultanément en temps réel.

UX/UI Programmer (Stage) - Seeders A.M.R.

Montpellier, France

Avril à Juin 2018 (3 mois)

- Développement d'un prototype d'application Android de réseau social gamifié en utilisant Unity
- Mouvements de l'avatar dans un monde virtuel 3D
- Représentation des discussions sous forme d'arbres (non linéaires) et intégration avec Elasticsearch

PROJETS

Lily's Snowball Adventure - Jeu top-down shooter

Décembre 2021 (Game Jam)

- Développement du jeu sur Godot en duo avec un artiste (2ème place vote du public ACM Winter Jam 2021)

Moteur de Jeu C++

Novembre et Décembre 2020

- Développement d'un moteur de jeu en C++ en utilisant OpenGL pour le rendu
- Entity Component System : Data oriented design afin de maximiser l'utilisation du cache CPU
- Éditeur de scènes et matériaux en utilisant la librairie ImGui
- Chargement des modèles 3D en utilisant la librairie Assimp et GPU skeletal animations

Carcastrophe - Jeu de défense de château en coopération

September 2019 (Game Jam)

- Développement en équipe en utilisant Git, Unity, C# (1er prix du jury Game Pratic 2019)
- Développement d'un système de vagues d'ennemis, comportement des ennemis et armes des joueurs