



# BENJAMIN BARAS

À LA RECHERCHE D'UNE ALTERNANCE EN TANT QUE DÉVELOPPEUR INFORMATIQUE

## PROFIL

- ☎ 06 45 19 95 13
- ✉ benji.baras@outlook.fr
- 📍 Landes / Gironde  
Permis B + véhicule
- 🌐 Profil LinkedIn
- 🌐 Anglais : B1  
Espagnol : A2

## COMPÉTENCES

**Langages :** PHP (MVC), PHP Objet, Java, JavaScript, Python, C, C++

**Programmation :** procédurale, objet, événementielle

**Base de données :** SQL, MariaDB, Postgres, SQLite

**Web :** HTML, CSS

**Analyse :** diagramme de classe UML, MEA (MCD), modèle relationnel

**Framework :** Android, Symfony, Laravel

**Pattern :** DAO, MVC

## LOISIRS

**Sports en clubs :**  
2 ans de rugby au club de l'USD - Dax (40)  
7 ans de football - Oeyreluy (40)  
2 ans de basket - Heugas (40)

**Associatif :**  
Foyer Rural - Heugas(40)  
Comité des fêtes - Heugas(40)

## FORMATION

- Licence Informatique** 2022 - 2025  
Université de Pau et des Pays de l'Adour - Pau (64)
- BTS Services Informatiques aux Organisations** 2020 - 2022  
Lycée Louis de Foix - Bayonne (64)

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES INFORMATIQUE

**Développeur Full Stack (stage)** janvier 2022 - février 2022  
Wecrea - BAYONNE (40)

- Création d'un outil de time tracking pour l'entreprise  
Laravel / PHP / PostgreSQL

**Développeur WordPress (stage)** mai 2021- juin 2021  
ClicTech - | OEYRELUY (40)

- Création d'un site web vitrine pour l'entreprise  
WordPress

### Projets de formation

- Site Web de gestion des activités d'une organisation sportive (MVC, PHP, MEA)
- Plateforme de commande et de livraison de plats chez des restaurateurs (Symfony)
- Gestion du catalogue et des services proposés par une chaîne de magasins (Android)
- Développement de l'interface Web d'un portfolio de cryptomonnaies (HTML, CSS, JS)
- Création d'un quiz en langage C intégrant la communication inter-processus entre un processus père et un processus fils
- Modification d'une application web Type Script en ajoutant des fonctionnalités de visualisation personnalisées de modèles DMN (Decision Model and Notation)
- Développement d'un jeu multijoueur client-serveur en C, implémentation d'un serveur central en C gérant la logique du jeu, la communication TCP/UDP. Conception d'interactions en temps réel, gestion de connexions multiples et robustesse réseau (déconnexions, votes, relances).

## AUTRES

Contrôleur maïs semences  
Agent d'accueil de la déchetterie  
Agent de quai  
Ecimage du maïs (castrage)