

Christopher Robidas

✉ christopher.robidas@outlook.com | ☎ 450-204-7965 | 📍 Granby, Québec

🌐 crobidas.com | 🐙 github.com/chrisrobidas | 💼 linkedin.com/in/christopher-robidas-a661241a2

OBJECTIF

Gamer depuis que j'ai l'âge de tenir une manette et développeur de jeux vidéo passionné, je suis reconnu pour ma grande capacité d'adaptation et d'apprentissage. Je rêve d'obtenir un poste en programmation gameplay ou généraliste.

COMPÉTENCES

- Langues : C#, C++, Python, SQL, Bash
- Technologies : .NET, AWS, Docker, Kubernetes, Git, GitLab CI/CD, MySQL, Couchbase
- Logiciels : Unity, Unreal Engine, Visual Studio, PyCharm, Jira, Confluence, Wwise, Blender

EXPÉRIENCE

Gameloft

Développeur Back End

Mai 2022 – Présent

Montréal, Québec

- Développer des microservices faits en **Python** utilisés par la majorité des jeux de la compagnie pour l'authentification, la progression des joueurs, le matchmaking et autres dans un environnement **Agile Scrum**.
- Mettre à jour les librairies des clients des microservices faits en **C#** et **.NET Core** et rédiger des tests d'intégration.
- Optimiser et garantir une haute disponibilité des microservices avec **AWS**, **Docker** et **Kubernetes**, car ceux-ci doivent gérer plus de **10 milliards** de requêtes par jour.
- Participer activement aux réponses aux incidents opérationnels, en aidant à dépanner et à résoudre tout problème en temps opportun.
- Supporter les équipes de jeux au travers du monde pour l'intégration et l'ajout de fonctionnalités.

Genetec

Développeur Logiciel (stage)

Mai 2021 – Août 2021

Sherbrooke, Québec

- Rédiger avec **C#** et **.NET Framework** un plugin permettant d'utiliser dans un **logiciel de surveillance de bâtiments** des cadenas intelligents et d'y gérer des contrôles d'accès dans un environnement **Agile Kanban**.
- Écrire des tests unitaires avec les frameworks **NUnit** et **SpecFlow**.

PROJETS

Stepping Stones

- Runner fait lors du Montreal Game Jam 2023. Réalisé avec **Unreal Engine 5**, **C++**, **Blueprints** et **Wwise**.
- Coder la génération aléatoire infini du niveau et le contrôleur du personnage. Intégrer les animations, les interfaces, l'environnement, la musique et les sons faits par mes collègues.

Back to the Party

- Jeu chaotique de gestion de soirées coopératif inspiré du jeu Overcooked fait pour la compétition Ubisoft Game Lab. Réalisé avec **Unity**, **C#**, **Mirror** et **FMod**.
- Créer un puzzle aléatoire, le UI, quelques modèles 3D en utilisant **Blender** et une fonctionnalité permettant d'utiliser un téléphone afin de commander de la pizza.

World of Rune Fantasy Online

- MMORPG fait avec un ami inspiré du jeu Runescape. Réalisé avec **Unity**, **C#**, **Mirror**, **MySQL** et **Ink**.
- Programmer un système de quête, le multijoueur avec **Mirror**, des PNJs avec des dialogues en utilisant **Ink**, un chat global et des ennemis pouvant attaquer à vue et patrouiller une zone.

ÉDUCATION

Université de Sherbrooke • Baccalauréat en informatique

Août 2019 – Avril 2022

Cégep de Granby • Technique en informatique de gestion

Août 2016 – Avril 2019