

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 souhaite obtenir un poste en programmation gameplay, UI ou généraliste.

COMPÉTENCES

- Langages : C#, C++, Python, SQL, Bash
- Technologies : .NET, AWS, Docker, Kubernetes, Git, GitLab CI/CD, MySQL, Couchbase
- Logiciels : Unity, Unreal Engine, Visual Studio, PyCharm, Jira, Wwise, Photoshop, 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, le UI du menu pause et de fin de partie, l'environnement, la musique et les sons faits par mes collègues.

T.E.S.T. : Tigre en Situation Triche

- Jeu de type Five Nights at Freddy's où vous devez tricher lors d'un examen sans vous faire surprendre par votre professeur fait lors du Game Jam Sherbrooke 2024. Réalisé avec **Unity** et **C#**.
- Créer un puzzle de captcha, le UI du menu de fin de jeu affichant le résultat du joueur, le jumpscare du tigre faisant perdre la partie au joueur et les paramètres de mode d'affichage et de résolution et le UI pour les modifier.

Sauve-Chouris

- Jeu d'aventure et d'horreur où vous devez sauver votre ami chauve-souris tout en évitant de vous faire attraper par une grand-mère et son chat fait lors du Game Jam Sherbrooke 2023. Réalisé avec **Unity**, **C#** et **Wwise**.
- Programmer une mécanique de jeu d'écholocation permettant de se repérer dans les niveaux, le UI du menu principal, du menu de sélection de niveau, du menu pause et du menu game over.

ÉDUCATION

Université de Sherbrooke • Baccalauréat en informatique

Août 2019 – Avril 2022

Cégep de Granby • Technique en informatique de gestion

Août 2016 – Avril 2019