

# PORTFOLIO

Lien vers mon [GitHub](#)

Les images contiennent des liens vers les pages [itch.io](#) des différents projets.

## Liberty Trial

**Contexte** : Projet de 2<sup>e</sup> année de Licence informatique

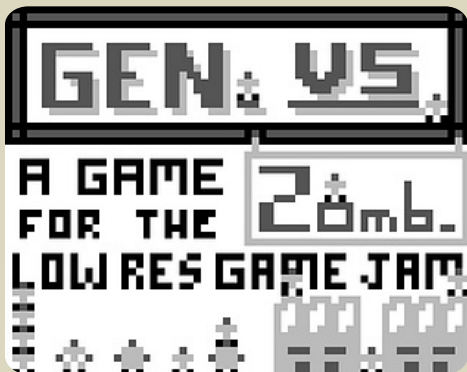
**Technologies** : Unreal Engine, Network, Blueprint, Perforce

**Description** : Comme les contraintes le nécessitait, le projet a été développé sur Unreal, et est jouable sur PC et Mobile à 2 en réseau.

Grâce à ce projet j'ai pu développer mes compétences sur Unreal, travailler la partie réseau et découvrir Perforce pour le versionning.



## Gen VS Zomb



**Contexte** : Jeu fait lors de la LOWREZJAM 2023

**Technologies** : Godot Engine, GDScript, Github

**Description** : Ce projet fait en collaboration avec un ami sur Godot, avec comme thème optionnel "Invasion" et "Catch 'Em All".

En plus de la contrainte de temps, le jeu devait utiliser la résolution de 64\*64 ou moins.

Ces contraintes, ainsi que le travail en collaboration, m'ont permis d'en apprendre beaucoup sur le moteur et la programmation à plusieurs.

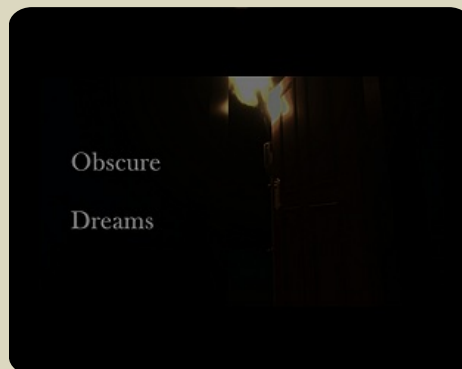
## Obscure Dreams

**Contexte** : Projet de 1<sup>ère</sup> année de Licence informatique

**Technologies** : Unity, C#, Github

**Description** : Ce projet se devait d'être un "JabJob" sur Unity, un jeu à la première personne de lancer d'objets non violent.

Ce projet m'a permis de découvrir Unity plus en profondeur et d'affronter les difficultés d'une production d'un projet sur plusieurs mois (communication, motivation).





**Contexte :** Exercice de LD de 1<sup>ère</sup> année de Licence Informatique

**Technologies :** Unity, C#

**Description :** Une de mes premières créations personnelles sur Unity, elle m'a permis de découvrir de nombreux aspects tels que l'UI ou les Scriptables Objects.

Etant aussi un exercice de Level Design, j'ai pu m'exercer dans ce domaine via ce projet.