

# Mohamed Dembele

mohamed.pro.dembele@gmail.com | +33 7 84 68 00 82 | [linkedin.com/in/mdembele42](https://www.linkedin.com/in/mdembele42) | [github.com/demsCod](https://github.com/demsCod)

---

## FORMATION

---

### 42 Paris – Programme de développeur logiciel — 05/2024 – Présent

- Cursus basé sur des projets, axé sur les algorithmes, la programmation système, l'architecture logicielle et les réseaux.
- Piscine embarquée – Mars 2025 : initiation intensive au développement embarqué bas niveau (microcontrôleurs, C, architectures mémoires, etc.).

---

## EXPERIENCES

---

### Mistral AI x Doctolib, Développeur Fullstack (Hackathon)

- Création d'une SPA pour évaluer l'impact environnemental des médicaments, inspirée par Yuka.
- Conception d'un algorithme d'évaluation et intégration avec PostgreSQL, Docker et Mistral AI.
- **Technologies** : Python, JavaScript, HTML/CSS, Docker, PostgreSQL

### Snapchat x AR Lens – Développeur AR & 3D (Hackathon)

- Participation à un hackathon organisé autour de la réalité augmentée sur Lens Studio (Snapchat).
- Réalisation de la modélisation 3D des éléments et développement de l'expérience interactive en TypeScript via Lens Studio.
- Livraison d'une expérience AR fonctionnelle combinant animation, interaction et rendu visuel immersif.
- **Technologies** : Lens Studio, TypeScript, GenAI

---

## PROJETS

---

### Projets 42

- Série de projets pour maîtriser la programmation avancée en C/C++, la gestion mémoire, les systèmes UNIX, la gestion de processus/threads et les algorithmes optimisés.
- Projets notables : Minishell, Webserv, Transcendence – création d'un shell UNIX, d'un serveur HTTP en C++, et d'un jeu multijoueur en ligne avec TypeScript, PostgreSQL et WebSockets.
- **Technologies** : C, C++, Docker, VirtualBox

---

## COMPETENCES

---

**Langages & Technologies** : C, C++, Python, TypeScript, React, Django, Tailwind CSS

**Development Mobile**: React Native, Firebase

**Web & Backend**: REST APIs, Firebase, PostgreSQL

**Outils** : Git, GitHub, Docker, Linux, VirtualBox