

merwanachibet

Contact

31 rue Toulouse
Lautrec
76620 Le Havre
France

achibetmerwan@gmail.com

06.03.30.56.77

Web

github.com/merwaaan
merwaaan.github.com

Interêts

Simulation de phénomènes du réel, intelligence artificielle, web dynamique, systèmes complexes, graphes et réseaux d'interaction, mondes virtuels.

Formation

depuis 2010	Master Informatique Modélisation, Interactions et Systèmes Complexes.	Université du Havre
2007–2010	Licence Mathématiques-Informatique	Université du Havre
2006–2007	Baccalauréat Scientifique Spécialités mathématiques et sciences de l'ingénieur.	Lycée Jules Siegfried, Le Havre

Connaissances

Modélisation des systèmes complexes, intelligence artificielle, web dynamique, graphe, infographie et OpenGL, informatique distribuée, algorithmique, programmation orientée objet, programmation fonctionnelle, programmation logique, architecture, base de données, compilation, interface homme-machine, optimisation combinatoire, informatique théorique, réseau, systèmes différentiels, analyse fonctionnelle.

Expérience

actuellement	LITIS/Université du Havre Coévolution du viaire et du bâti dans un réseau urbain.	Stage de recherche
2010–2011	Université du Havre Encadrement d'étudiants de licence pour l'étude et la pratique du C.	Tutorat
06–07 2010	BNP Paribas, Paris Continuité du stage.	Job d'été
04–05 2010	BNP Paribas, Paris Réalisation d'un outil de gestion d'expertises immobilières.	Stage
07–08 2009	Groupama Transport, Le Havre Maintenance, dépannage et manutention informatique.	Job d'été
07–08 2008	Groupama Transport, Le Havre Maintenance, dépannage et manutention informatique.	Job d'été

Langues

Français

Langue maternelle.

Anglais

Courant, score de 940/990 au TOEIC.

Autres langues

Impératives

C, Java, C++.

Fonctionnelles

Common Lisp, OCaml.

Logique

Prolog.

Orientées web

Javascript, Coffeescript, HTML5, CSS3, PHP, SQL.

Travaux

2012

Sparkets

github.com/fmdkdd/sparkets

Jeu vidéo multijoueur temps-réel par navigateur tirant partie des dernières technologies du web : HTML5, Node.js et Socket.IO.

2012

Recherche décentralisée de connexité

github.com/merwaaan/papers/connexite

Comment assurer la connexité d'un réseau de capteurs volants mobiles dont la distance de communication est limitée tout en optimisant la superficie occupée ? Une approche inspirée des boîds de Craig Reynolds et des mouvements particuliers est proposée.

2012

Chaînes de Markov : D'arthémis à Zeus

github.com/merwaaan/papers/markov

Étude et présentation des chaînes de Markov avec exemple applicatif sous la forme d'un programme de génération de noms adoptant les mêmes caractéristiques lexicales que ceux des protagonistes de la mythologie grecque.

2011

Simulation physique de corps rigide avec interaction

github.com/merwaaan/physics

Projet de master étudiant la simulation de l'évolution des propriétés mécaniques d'objets rigides dans un environnement 3D en prenant en compte les interactions collisionnelles s'opérant entre les corps et s'étant conclu par la mise au point d'un moteur physique.

2010

La programmation et l'art

github.com/merwaaan/papers/art

Dissertation réalisée en licence à propos de la relation art/programmation ou comment un concept intrinsèquement humain peut être appliqué à un support purement synthétique.

2010

L'architecture du Nintendo Entertainment System

github.com/merwaaan/papers/nas

Projet de licence décrivant l'architecture et les différents modules de la console NES ou l'occasion de contempler sous un œil nouveau et averti les mécaniques sous-jacentes d'un objet de mon enfance.