



Game Programmer

Sylvain Tosoni

22 ans

France

Email: sylvain.tosoni.pro@proton.me

LinkedIn: [Sylvain Tosoni](#)

GitHub: [@eVisualUser](#)

GitLab: [@eVisualUser](#)

Compétences

Langages de programmation

C/C++

Rust

C#

JavaScript

Python

Lua

Outils

Git

JetBrains Suite

Visual Studio

RenderDoc

Notion

Jira

Moteurs de jeux

Unreal Engine

Unity

Godot

Autres

Français (courant)

Anglais (TOEIC B2)

Permis B (voiture)

Permis A (moto)

Basé en France, je recherche un poste où je pourrai contribuer à des systèmes de jeu innovants, collaborer avec des équipes multidisciplinaires et continuer à développer mon expertise. J'apprécie particulièrement les jeux 4X ainsi que les jeux d'aventure et narratifs, qui mettent à l'épreuve la collaboration de systèmes complexes et servent une riche narration.

Bellecour Ecole 2021-2025

Récemment diplômé d'un bachelor. Au cours de quatre années marquantes, j'ai acquis une expertise sur Unreal Engine, Unity et Godot, ainsi que des compétences en gestion de projet et en programmation avec C#, C/C++, Python, Qt et WPF. Une grande importance a été portée sur la collaboration et la communication, ainsi que sur l'expression des besoins et la prise de décision pour mener à bien un projet.

Projet: Echoes of Seasons 2024-2025

Dans le cadre d'un projet de fin d'études, j'ai travaillé sur un jeu de puzzle 3D à la troisième personne. J'ai implémenté le gameplay principal en C++ et exposé des éléments manipulables par les game designers via les Blueprints. J'ai également créé un système de changement de saison qui met à jour tous les visuels grâce aux effets de matériaux, simplifié à l'aide d'un UDataAsset. Disponible gratuitement sur Steam.

Projet: Bellum 2024

Architecturé le core gameplay et le système UI. En parallèle, une boutique qui permet de payer avec des monnaies différentes. Conçu une finite-state machine pour gérer l'IA. Tout le code a été écrit en C#, en tirant parti de UnityEvent pour offrir aux game designers une flexibilité afin d'interconnecter les fonctionnalités. Utilisé les ScriptableObjects pour stocker et partager des données au sein du jeu sans liaison directe.

Lycée du Nivolet 2017-2021

Baccalauréat professionnel en économie de la construction sur trois ans, incluant un enseignement intensif et trois stages pratiques en estimation de coûts, budgétisation et gestion de chantier.