



# Game Programmer

Sylvain Tosoni

22 ans

France

Email: [sylvain.tosoni.pro@proton.me](mailto: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 decision** 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.