



**Tia Gérard  
KESSE**

## DÉVELOPPEUR C++

### 7 ANS D'EXPÉRIENCE

- » ANALYSE FONCTIONNELLE / SPÉCIFICATIONS / ARCHITECTURE /  
DIAGRAMMES / CODAGE / REVUE DE CODE / REFACTORISATION /  
MISE EN RECETTE / TESTS D'INTÉGRATION / DÉBOGAGE /  
CORRECTION DE BUGS / MISE EN PRODUCTION / CAHIER DE RECETTE  
/ DOC TECHNIQUE / DOC DE DÉPLOIEMENT
- » TRAVAIL EN ÉQUIPE / AUTONOME / RIGUEUR / PROACTIF

## COMPÉTENCES



	<b>Langages</b>	C / C++ / JSON / SQL / XML
	<b>Temps réel</b>	Multithreading
	<b>Méthodes / Architectures</b>	Agile / TDD
	<b>Framework / API / Webservices / CMS</b>	OpenCV / Qt / gRPC / REST / SOAP
	<b>Stockage / Bases de Données / BI</b>	MongoDB / MySQL / Oracle / Sybase
	<b>DevOps / Cloud / IA</b>	Jenkins
	<b>Outils / Logiciels / ERP</b>	Eclipse / Git / GITHUB / Mantis / Postman / SVN / Visual Studio

## FORMATIONS



## LANGUES



**2013**     **Ingénieur en Electronique et Informatique Industrielle  
(mention Assez bien)**  
  
Polytech'Montpellier

**Anglais**  
  
A1 : élémentaire – introductif

## CERTIFICATIONS



**2014**     **Certificat Informatique et Gestion**











## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

DEVELOPPEUR C++ PAIEMENT MONETIQUE		
	Période	2023 - 2024 (7 mois)
	Client	EURO-INFORMATION - STRASBOURG (FRANCE)
	Projet	<b>Système de paiement monétique</b>
	Descriptif	EMPLOYE CHEZ LA S2I EASTELSON, JE SUIS ENVOYE EN MISSION EN TANT QUE DEVELOPPEUR C++ AUPRES DU GROUPE EID, LA FILIALE TECHNOLOGIQUE DE LA BANQUE CREDIT MUTUEL POUR FAIRE EVOLUER SON SYSTEME DE PAIEMENT MONETIQUE EN LIGNE (MONETICO PAIEMENT).
	Equipes & méthodes	Logiciel - Cycle V
	Tâches	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulateur de parcours COFIDIS en environnement SANDBOX (sélection d'un parcours, récupération de la configuration, sélection d'un scénario, validation du parcours, enregistrement en base).</li> <li>• Cahier de recette (tests de non régression ou tests d'intégration, tests unitaires).</li> <li>• Lot de correctifs (amélioration des diagnostics pour ccs, correction de l'état d'un paiement fractionné, arrêt de la récurrence d'un paiement récurrent)</li> <li>• Support (analyse de la demande du client, traitements et opérations de configuration, message de réponse)</li> <li>• Procès de développement (analyse fonctionnelle, spécifications, architecture, diagrammes, codage, revue de code, refactorisation, mise en recette, tests d'intégration, correction de bugs, mise en production, cahier de recette, doc technique, doc de déploiement)</li> </ul>
	Outils & technologies	C++, SOLID, RAI, UUID, cURL, HTTPS, Certificats, Apache, CGI, HTML/CSS/JS, SQL, MySQL, Git, Jenkins, Postman, VSCode






DEVELOPPEUR C++ VOYAGE ET TOURISME		
	Période	2021 - 2023 (2 ans)
	Client	AMADEUS - STRASBOURG (FRANCE)
	Projet	<b>Système de réservation et de billetterie</b>
	Descriptif	EMPLOYE CHEZ LA S2I GENWINTech, JE SUIS CONDUIT EN MISSION EN TANT QUE DEVELOPPEUR C++ AUPRES DU GROUPE AMADEUS, LE LEADER MONDIAL DE L'INDUSTRIE DU VOYAGE ET DU TOURISME POUR FAIRE EVOLUER SON SYSTEME DE RESERVATION ET DE BILLETTERIE (GESTOUR).
	Equipes & méthodes	Logiciel - Agile Scrum

	<b>Tâches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Signature électronique de contrat avec YOUSIGN (récupération de la commande du client, enregistrement des fichiers joints, récupération du contrat, appel de l'API YOUSIGN pour la signature électronique, réception du callback, enregistrement en base de l'état de la signature électronique).</li> <li>• Paiement monétique avec PAYTWEAK ou WIISMILE (récupération de la commande du client, récupération des données du mouvement financier, appel de l'API PAYTWEAK ou WIISMILE pour le paiement monétique, réception du callback, enregistrement en base de l'état du paiement monétique).</li> <li>• Calcul des quotas avec SAP (identification d'un client en tant que député de l'assemblée nationale, récupération des billets du client, calcul des quotas, appel à l'API SAP de l'assemblée nationale pour le transfert des informations sur le calcul des quotas, réception du callback, enregistrement de l'état des calculs en base).</li> <li>• Initialisation du référentiel de client unifié avec RCU (identification des clients RCU, lancement d'un traitement asynchrone, récupération de toutes les informations associées à chaque client, appel à l'API RCU pour la récupération des informations du client au niveau du référentiel mutualisé, fusion des données du client GESTOUR et RCU, enregistrement des données mutualisées en base, appel à l'API RCU pour l'enregistrement des données du client dans le référentiel mutualisé, réception du callback, génération d'un rapport de traitement, possibilité de visualiser l'état du traitement, possibilité d'arrêter ou de reprendre le traitement).</li> <li>• Traitements par lot (récupération des lignes de frais de prestation à partir d'un fichier CSV, lancement d'un traitement asynchrone, encaissement de chaque ligne de frais, génération d'un rapport de traitement, possibilité de visualiser l'état du traitement, possibilité d'arrêter ou de reprendre le traitement).</li> <li>• Procès de développement (analyse fonctionnelle, spécifications, architecture, diagrammes, codage, revue de code, refactorisation, mise en recette, tests d'intégration, correction de bugs, mise en production, cahier de recette, doc technique, doc de déploiement)</li> </ul>
	<b>Outils &amp; technologies</b>	C++, Borland, Oracle PL/SQL, cURL, Socket, SSL, Certificats, API, JWT, XML, JSON, CSV, RPC, Git, Jenkins, Postman, Eclipse





	<b>DEVELOPPEUR C JEU PARIS HIPPIQUE</b>	
	<b>Période</b>	2019 – 2020 (1,6 ans)
	<b>Client</b>	PMC GROUPE CARRUS – PARIS (FRANCE)
	<b>Projet</b>	<b>Système de jeu de paris hippique (PMU)</b>








	<b>Descriptif</b>	EMPLOYE CHEZ LA S2I SOGETEK, JE SUIS CONDUIT EN MISSION EN TANT QUE DEVELOPPEUR C AUPRES DE LA FILIALE PMC DU GROUPE CARRUS POUR APPORTER DES CORRECTIFS ET FAIRE EVOLUER SON SYSTEME DE JEU DE PARIS HIPPIQUE (PMU).
	<b>Equipes &amp; méthodes</b>	Logiciel - Cycle V
	<b>Tâches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intégration des rapports après reconnexion d'un client (sauvegarde de l'identifiant du client dans la mémoire du serveur maître à chaque connexion, détection de la reconnexion du client, récupération de l'identifiant du client après reconnexion, intégration des rapports sur arrivées après la reconnexion du client).</li> <li>• Trames incorrectes pour présence de paris avec le même pool code (analyse des courses contenues dans la trame, identification des doublons de pool code, suppression des doublons, reconstruction de la trame sans doublon).</li> <li>• Crash du système de pilotage pour des commandes passées sans paramètres (interception des commandes à exécuter, récupération des paramètres associés, vérification de la correspondance du nombre de paramètres, mise en place d'une stratégie d'exécution de la commande avec ou sans paramètres associés).</li> <li>• Traces indésirables dans le système de pilotage pour certaines commandes (analyse des commandes concernées dans différentes versions de projets, analyse des points de fusion, détection des effets de bord, suppression des effets de bord liés à une succession de fusions de différentes versions du projet).</li> <li>• Système d'administration Shell (affichage d'un menu de commandes, sélection d'une commande à partir de son numéro, saisie des paramètres associés à la commande, exécution de la commande).</li> <li>• Compilation croisée 32 &amp; 64-bit (compilation des sources sur une machine 32-bit, réalisation du croisement 32 &amp; 64-bit, compilation des sources sur une machine 64-bits, correction des erreurs de compilation 64-bit).</li> <li>• Configuration d'une nouvelle machine d'échanges de chronologie de courses (réalisation des BCP des tables liées à la chronologie des courses à partir d'une machine de référence, import des tables et des commandes de pilotage de la chronologie des courses sur la nouvelle machine, démarrage du serveur puis du client, test de l'installation).</li> </ul>
	<b>Outils &amp; technologies</b>	C, Shell, Sybase PL/SQL, Socket, OpenSSL, gSOAP, RPC, SVN, Eclipse

	<b>REALISATION DE PROJET PERSONNEL</b>	
	<b>Période</b>	2017 - 2019 (2 ans)
	<b>Client</b>	READYDEV PROJET PERSONNEL - TOULOUSE (FRANCE)

	<b>Projet</b>	<b>Conception de mon site internet (ReadyDev)</b>
	<b>Descriptif</b>	DANS LE BUT DE FAIRE VALOIR MES PROJETS PERSONNELS EN DEVELOPPEMENT LOGICIEL ET DE PRENDRE EN MAIN LES TECHNOLOGIES LIEES AU DEVELOPPEMENT WEB, JE ME LANCE DANS LA CREATION DE MON BLOG PERSONNEL (READYDEV), UNE PLATEFORME DE DEVELOPPEMENT EN CONTINU, PROPOSANT DE MANIERE OUVERTE DES COURS ET DES TUTORIELS ADAPTES AUX SCIENCES DE L'INGENIEUR.
	<b>Equipes &amp; méthodes</b>	PROJET PERSONNEL
	<b>Tâches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuration du serveur web HTTPS (installation de la distribution Ubuntu sur une cible RaspberryPi, installation de la base de données MySQL, installation du serveur Apache, installation de la programmation PHP, installation de l'autorité de certification Let's Encrypt, génération du certificat SSL avec Certbot, configuration du support SSL dans le serveur Apache, configuration de la Box Internet pour rendre le serveur disponible sur le Web via HTTPS).</li> <li>• Référencement web (liaison du nom de domaine à l'adresse IP du serveur web dans les paramètres de l'hébergeur Web, référencement du nom de domaine dans l'outil Google Search Console).</li> <li>• Générateur de sitemap (envoi d'une requête de génération de sitemap au serveur, génération du sitemap côté serveur, installation du sitemap à la racine du serveur, accessibilité du sitemap par les robots web).</li> <li>• Générateur de pages HTML (création d'une page web, édition du contenu de la page, enregistrement de la page, chargement de la page, modification la page, suppression de la page en cas d'abandon).</li> <li>• Pages web (création de la page d'accueil, de la page du CV, de la page de présentation, de la page des tutoriels, de la page des cours, de la page d'administration).</li> <li>• Authentification et autorisation (création un module de connexion, d'un module gestion du profil, d'un module de restriction de l'accès à certaines fonctionnalités en fonction du groupe auquel est associé l'utilisateur).</li> </ul>
	<b>Outils &amp; technologies</b>	PHP, HTML, CSS, JS, Apache, RaspberryPi, Xdebug, Git, Eclipse

	<b>DEVELOPPEUR C++/VBA GESTION DE CLIENTS</b>	
	<b>Période</b>	2016 – 2016 (4 mois)
	<b>Client</b>	ADENTIS – TOULOUSE (FRANCE)
	<b>Projet</b>	<b>Système de gestion de clients</b>

	<b>Descriptif</b>	CONSULTANT INFORMATIQUE C++ AUPRES DE LA S2I ADENTIS, JE SUIS CHARGE DE REALISER UN OUTIL DE GESTION DE RELATION CLIENT- COLLABORATEUR SOUS EXCEL EN VBA ET MIGRER PAR LA SUITE VERS QT EN C++.
	<b>Equipes &amp; méthodes</b>	Logiciel - Agile Scrum
	<b>Tâches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestion d'un collaborateur (conception de l'interface utilisateur, saisie des données liées à un collaborateur, enregistrement d'un collaborateur, modification d'un collaborateur, recherche d'un collaborateur, suppression d'un collaborateur).</li> <li>• Gestion d'un client (conception de l'interface utilisateur, saisie des données liées à un client, enregistrement d'un client, modification d'un client, recherche d'un client, suppression d'un client).</li> <li>• Gestion de la relation client- collaborateur (conception de l'interface utilisateur, saisie des critères de recherche, recherche par compétence, par domaine d'activité, par zone géographique, filtrage par client, par collaborateur, affichage de liste clients-collaborateurs correspondant aux critères de recherche).</li> <li>• Gestion de la relance d'un client ou d'un collaborateur (ajout d'un état à un client ou à un collaborateur, ajout d'un état à relancer, d'un état relance en cours, d'un état en activité).</li> <li>• Gestion des moyens de recontacte (enregistrement des moyens de recontacte d'un client ou d'un collaborateur, recontacte par mail, recontacte par téléphone).</li> <li>• Gestion des données (enregistrement des données en base).</li> </ul>
	<b>Outils &amp; technologies</b>	C++, Qt, SQLite, VBA, Access, Excel, Macros, UserForms

	<b>DEVELOPPEUR C++ CONTROLE ENVIRONNEMENTAL</b>	
	<b>Période</b>	2016 - 2016 (3 mois)
	<b>Client</b>	SIXENSE SOLDATA - PARIS (FRANCE)
	<b>Projet</b>	<b>Système de collecte de données capteur</b>
	<b>Descriptif</b>	EMPLOYE CHEZ LA S2I COMPUTER FUTURES, JE SUIS ENVOYE EN MISSION EN TANT QUE DEVELOPPEUR C++ AUPRES DE LA FILIALE SOLDATA DU GROUPE VINCI, SPECIALISEE DANS LA CONCEPTION DE SYSTEME DE CONTROLE ENVIRONNEMENTAL POUR REALISER SON LOGICIEL DE COLLECTE DE GRAND VOLUME DE DONNEES, DE CALCULS SCIENTIFIQUES ET DE GENERATION AUTOMATIQUE DE RAPPORT CAPTEUR AU FORMAT EXCEL (REXSENSOR).
	<b>Equipes &amp; méthodes</b>	Logiciel - Agile Scrum Sprint
	<b>Tâches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisition des données (conception de l'interface utilisateur, saisie des dates de départ et de fin des données à analyser, démarrage de</li> </ul>

		<p>l'acquisition des données, connexion à plusieurs sources de données, collecte des données par famille de capteurs).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traitement des données (calcul de la courbe de tendance passant par la moyenne quadratique des données, calcul des déviations, calcul des erreurs quadratiques, calcul du taux de fidélité par famille de capteurs, calcul du taux de bruit par famille de capteurs, calcul du taux de panne par famille de capteurs).</li> <li>• Aide à la décision (classification des familles de capteurs en fonction de leur fiabilité, génération d'un rapport au format Excel d'aide à la décision dans le choix des capteurs, tracés graphiques des résultats de calculs).</li> </ul>
	<b>Outils &amp; technologies</b>	C/C++/Qt, SQL/Firebird/SQLite, LibXL, GSL, Git, JIRA, Confluence



	<b>DEVELOPPEUR C++ SIMULATEUR TEST DE VOL</b>	
	<b>Période</b>	2015 – 2015 (6 mois)
	<b>Client</b>	TECHMAHINDRA / AIRBUS – TOULOUSE (FRANCE)
	<b>Projet</b>	<b>Système de simulation de test de vol</b>
	<b>Descriptif</b>	EMPLOYE CHEZ LA S2I PHILES, JE SUIS CONDUIT EN MISSION AUPRES DE LA SOCIETE TECHMAHINDRA, SPECIALISEE DANS LA CONCEPTION DE LOGICIELS EN AERONAUTIQUE POUR LE COMPTE D'AIRBUS, AFIN DE REALISER L'EVOLUTION ET L'OPTIMISATION DE SON SIMULATEUR DE TEST DE VOL DES AVIONS AIRBUS ALLANT DE L'A320 A L'A380 (SMARTFDT).
	<b>Equipes &amp; méthodes</b>	Logiciel – Cycle V
	<b>Tâches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisition des données (récolte des données à partir d'un réseau de capteurs connectés à une interface de bus CAN, sauvegarde des données en base).</li> <li>• Simulation des tests (récupération des données capteur en base, rejoue des données capteur dans le simulateur, traitement des données capteur, extraction des informations utiles, extraction de la courbe de tendance de chaque capteur, extraction des erreurs d'incertitude de chaque capteur, récupération des plages de références de chaque capteur, affichage des alarmes en cas de dépassements des plages de référence pour chaque capteur, génération d'un rapport sur les résultats de calculs au format PDF exploitable par les ingénieurs en aéronautique).</li> <li>• Portabilité du code source sur plusieurs cibles (changement de l'interface utilisateur en fonction de la cible, adaptation de l'interface utilisateur en fonction de la cible SmartFDT, CUBS, WINDOWS, configuration du simulateur sur la cible WINDOWS, exécution du simulateur sur la cible CUBS, contrôle du simulateur sur la cible SmartFDT).</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plots dynamique et statique (récupération de la fréquence de rafraîchissement, affichage des données capteur en temps réel dans le plot dynamique, récupération des actions de l'utilisateur, affichage d'un instantané dans le plot statique à la demande de l'utilisateur).</li> <li>• Identification logiciel (intégration des informations d'identification dans chaque source du simulateur, intégration du nom de l'auteur, intégration du numéro de version, intégration de la date de création, intégration de la date de dernière modification, affichage des informations embarquées à la demande l'utilisateur).</li> <li>• Bus de communication de données interprocessus (connexion de chaque développement au bus IPC utilisé par la collection de logiciel constituant le simulateur).</li> </ul>
	<b>Outils &amp; technologies</b>	C/C++/Qt, ILog Views, IPC/DBus, Batch/Shell, SVN, CAN, Oracle PL/SQL, Eclipse

	<b>DEVELOPPEUR PHP RESEAU SOCIAL LIVE</b>	
	<b>Période</b>	2015 - 2015 (1 mois)
	<b>Client</b>	PHILES - TOULOUSE (FRANCE)
	<b>Projet</b>	<b>Système de réseau social live</b>
	<b>Descriptif</b>	CONSULTANT INFORMATIQUE EN C++ AUPRES DE LA S2I PHILES, JE SUIS CHARGE DE REALISER DES CAMPAGNES D'EMAILINGS ET LE DASHBOARD DE SON RESEAU SOCIAL LIVE EN PHP.
	<b>Equipes &amp; méthodes</b>	Logiciel - Agile Scrum
	<b>Tâches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Géolocalisation des utilisateurs (récupération des coordonnées géographiques des utilisateurs au moment de l'inscription et au moment de la connexion, création d'un dashboard de visualisation des utilisateurs inscrits et connectés en fonction de leurs positions géographiques).</li> <li>• Etat du serveur évènementiel (récupération de l'état du serveur en temps réel, création d'un dashboard, visualisation de l'état du serveur, état en cours de fonctionnement, état en arrêt).</li> <li>• Emailings (création des emailings suite à une action de l'utilisateur, création de l'emailing lors de l'inscription de l'utilisateur, création de l'emailing lors de l'abonnement de l'utilisateur aux newsletters, création de l'emailing lors création d'un nouvel évènement).</li> </ul>
	<b>Outils &amp; technologies</b>	HTML/CSS/JS/PHP, Symfony, jQuery, ChartJS, Google Maps, SVN, Eclipse

	<b>DEVELOPPEUR C++ VISION PAR DRONE</b>	
	<b>Période</b>	2012 - 2014 (2 ans)



	<b>Client</b>	CYLEONE – MONTPELLIER (FRANCE)
	<b>Projet</b>	<b>Système de recensement de colonie d'oiseaux</b>
	<b>Descriptif</b>	EMPLOYE CHEZ LA SOCIETE CYLEONE, SPECIALISEE DANS LA CONCEPTION DE SYSTEMES EMBARQUES POUR DRONE EN TANT QUE DEVELOPPEUR C++, JE SUIS CHARGE DE REALISER DES LOGICIELS DEDIES A LA VISION INDUSTRIELLE POUR LE COMPTE DU CEFE ET LA COOPERATIVE AGRICOLE DE DIJON.
	<b>Equipes &amp; méthodes</b>	Logiciel – Agile Scrum Sprint
	<b>Tâches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisition des images vidéo (conception de l'interface utilisateur, connexion de la station au sol à la station en vol, récolte des images vidéo à partir d'une caméra wifi longue portée embarquée au drone, traitement des images vidéo, extraction des informations utiles, affichage des informations utiles).</li> <li>• Identification et recensement d'une colonie d'oiseau (conception de l'interface utilisateur, chargement de la vidéo, affichage de la vidéo, sélection d'une image vidéo, traitement de l'image, conversion de l'image en niveau de gris, seuillage de l'image, segmentation de l'image, binarisation de l'image, identification des oiseaux, marquage des oiseaux identifiés, dénombrement de la colonie).</li> <li>• Calcul de stress hydrique de plantes de blé (conception de l'interface utilisateur, chargement de la vidéo infrarouge, récupération des caractéristiques de la caméra infrarouge, affichage de la vidéo, sélection d'une image vidéo, traitement de l'image, identification des plantes de blé, détermination de la température des plantes de blé, détermination du taux de stress hydriques des plantes de blé, ouverture ou fermeture contrôlée des vannes en fonction du niveau de stress hydrique des plantes de blé).</li> <li>• Calcul de pourcentage de dégâts de verses de blé (conception de l'interface utilisateur, chargement de la vidéo, affichage de la vidéo, sélection d'une image vidéo, traitement de l'image, conversion de l'image en niveau de gris, seuillage de l'image, segmentation de l'image, binarisation de l'image, identification des dégâts de verses de blé, marquage des dégâts de verses de blé, calcul de la surface des dégâts de verses, détermination de la surface totale du champ de blé, détermination du pourcentage de dégât de verses de blé).</li> <li>• Encadrement d'une stagiaire en Licence Pro Vision Industrielle (accompagnement, suivi, formation d'une stagiaire sur différents projets en vision industrielle sur une période 6 mois).</li> </ul>
	<b>Outils &amp; technologies</b>	C/C++, Qt, OpenCV, SQLite, Multithreading, Trello, Doxygen, Git, Gestion de projets