



Identité

Telephone

+33 7 71 70 73 97

Email

alexandre.bole01@gmail.com

Adresse

211 Rue du gour aux moines
39360 Vaux lès Saint-Claude

Permis B + véhicule personnel

Formations

2022-En cours

BUT informatique (3 ème année)

IUT Lyon 1 - Site de Bourg-en-Bresse

2020-2022

Baccalauréat NSI/MATHS

Lycée Arbez-Carme, Oyonnax 01100

Qualités

- Motivé
- Polyvalent
- Ponctuel
- Rigoureux

Programmation

- Kotlin
- KMP
- Flutter
- JetPack Compose
- Java
- C++
- HTML
- CSS
- SQL
- Python

Langues

Anglais B1

Espagnol A1

Hobbies



Alexandre Bole

Développeur informatique alternant

Expériences professionnelles

2024

Alternance - My Lucky Day

Montée de version de l'app LPA

KOTLIN

- En réalisant la montée de version de l'application LPA Lyon Parking Automotive, j'ai mis à jour les dépendances et les bibliothèques pour améliorer la stabilité et la performance de l'application.
- J'ai également remplacé le code déprécié afin d'assurer la compatibilité avec les dernières versions du framework.
- J'ai également intégré de nouvelles fonctionnalités et optimisé l'interface utilisateur en exploitant les dernières versions du framework.

2024

Alternance - My Lucky Day

PoC d'app communicant avec les Api ClickUp

COMPOSE

- Dans le cadre de la réalisation du PoC (Proof of Concept) d'une application communicant avec les API ClickUp, j'ai intégré les différentes API pour permettre l'interaction fluide entre l'application et la plateforme ClickUp.
- J'ai notamment implémenté l'A2F pour la connexion.
- Enfin j'ai implémenté un système pour permettre au client de créer des tickets directement depuis son téléphone pour déclarer un bug ou poser une question

2024

Stage - My Lucky Day

Refonte de l'application YouDrive

🕒 12 Sem

FLUTTER

- En collaboration avec un autre alternant et mon maître de stage, nous avons réalisé la refonte de l'application YouDrive pour AXA.
- L'application initiale, développée en Kotlin et Swift, était mal codée et comportait de nombreux bugs. C'est pourquoi nous l'avons entièrement refaite en Flutter.
- Nous avons suivi un fichier Figma pour effectuer la refonte graphique tout en travaillant sur l'application elle-même.

Expériences informatiques

2024

BUT informatique 3eme année

Création d'une application mobile

🕒 100 H

COMPOSE

- En collaboration avec un autre étudiant nous avons réalisé une app en compose qui permet d'afficher une bibliothèque de jeu vidéo.
- Nous avons utilisé Firebase afin d'implémenter un login avec une gestion des utilisateurs.
- Nous avons utilisé Room afin de faire persister les données dans l'application.

2023

BUT informatique 1ere année

Jeu du Simon avec deux esp-32

🕒 3 Jours

ARDUINO

C++

- J'ai codé un jeu du simon à l'aide de deux esp-32 de boutons-leds et de speakers.
- J'ai ajouté des fonctionnalités tels que le changement de vitesse et un mode multijoueur
- Voici une démonstration de mon projet fini:
<https://www.youtube.com/watch?v=cA-bNMDI9nA>