



Terry GROSSO – Développeur Mobile

28/03/95

terrygrosso75@gmail.com – 06 59 28 14 35

SYNTHESE SAVOIR-FAIRE

- Conception d'applications mobiles Android ou iOS
- Développement d'applications mobiles
- Test unitaires et d'intégration
- Déploiement des applications

PRINCIPALES COMPETENCES TECHNIQUES

- **Langages** : Java/Kotlin, Swift/Objectiv-C, HTML, PHP, CSS, C/C++/C#
- **Réseaux** : Commandes Unix, adressage IP, routage
- **Systèmes** : MacOS, Windows
- **Gestion de projet** : Agile, SCRUM, User Stories, Kanban.
- **Environnement Technique** : RxJava, Dagger, Retrofit, ButterKnife, Glide, Espresso, Robolectric, JUnit, Android Architecture Components (Room, LiveData, Architecture MVC/MVVM, MySQL, Firebase (NoSQL).
- **Outils / logiciels** : Android Studio, Xcode, phpMyAdmin, GitKraken (Github).

FORMATION

2019	Master 2: Expert en ingénierie informatique - Openclassrooms
2017	Bachelor Développement Web et mobilités – ECE Tech
2016	BTS SIO: Spécialité Dev – ECE Tech

LANGUES

- **Anglais** : Compréhension, écrit et oral courant/technique. TOEIC 895.

2018-2019 – 4 mois

« Projet de Master – Réveil Intelligent »

« Développeur Android »

Projet : Réveil intelligent

Application mobile Android reprenant les fonctionnalités de l'application alarme classique en implémentant un système de réveil intelligent. Lorsque l'alarme sonne, l'utilisateur devra terminer un mini-jeu tel qu'un memo ou un puzzle pour la déverrouiller.

Réalisations :

- Création d'interfaces de paramétrage de l'alarme (horaire, jours de la semaine, sonnerie, vibreur et type de mini-jeu choisi)
- Utilisation de l'AlarmManager permettant d'enregistrer des services comme la gestion d'un évènement à une heure, jour et date précise.
- Création du mini-jeu Mémo comprenant des animations de carte afin de rendre l'expérience utilisateur plus agréable et réaliste.
- Création du mini-jeu Puzzle où l'utilisateur pourra importer ses propres photos afin de compléter celui-ci de façon personnalisé en augmentant la difficulté (puzzle 3x3 à 5x5 pièces).
- Base de données NoSQL avec Firebase pour stocker les scores que l'on obtient à la fin d'un mini-jeu et affichage via un classement.

Environnement Technique :

- **Langage** : Kotlin (Android)
- **Système** : Windows
- Base de données NoSQL avec **Firebase** et Architecture MVVM

2017 – 3 mois

« VraimentPro »

« Développeur Android et iOS »

Projet : Application mobile Android et iOS pour une startup

Application mobile Android et iOS pour les abonnés d'une plateforme de référencement communautaire dans les métiers du bâtiment et du paysage.

Réalisations :

- Créations de nouvelles fonctionnalités (photos, messagerie, notifications)
- Amélioration des performances de l'application
- Amélioration du système de permissions de l'application
- Correction du code existant, simplification et propreté du code.
- Correction de crash sur certains types de téléphones.

Environnement Technique :

- **Langage** : Java (Android), Swift (iOS), PHP (Framework Symfony et gestion d'une API REST)
- **Système** : Windows pour Android et MacOS pour iOS
- Base de données MySQL et API REST

2016/2017 – 6 mois

« Projet de Bachelor – Jeu Android »

« Concepteur et développeur d'application Android »

Projet : La Crypte – Jeu mobile sur Android

Application mobile Android sous forme de jeu-vidéo de plateforme 2D dans le style d'un Mario où l'on incarne un chevalier béni par les Dieux dont le rôle est de purifier la crypte et ses esprits qui menace son village. Muni de son épée et avec l'aide de supers pouvoirs il se déplacera dans les niveaux afin d'y retrouver la source du mal.

Réalisations :

- Utilisation de la bibliothèque libGDX qui est un framework de développement de jeu-vidéo écrit en Java avec des composantes issues du C et du C++.
- Création d'un univers de jeu de plateforme et d'un décor via le logiciel « Tiles »
- Implémentation du joueur, de ses mouvements et de ses réactions avec l'environnement.
- Implémentation des ennemis et création d'une intelligence artificielle simple.
- Gestion des effets sonores et des musiques.
- Base de données SQLite permettant de stocker les scores obtenus à la fin des 3 niveaux présents dans le jeu.

Environnement Technique :

- **Langage** : Java (Android)
- **Bibliothèque** : libGDX
- **Système** : Windows
- Base de données **SQLite**

2015/2016 – 4 mois

« Galerie NB »

« Développeur Web »

Projet : Site Web d'une galerie d'art

Site internet d'une galerie d'art parisienne permettant aux visiteurs de visualiser les œuvres de ses artistes en ligne en consultant un catalogue digital.

Réalisations :

- **Front** : création d'un système de classification des œuvres selon différents filtres (artistes, genre, année, prix...)
- Mise en place d'un accueil avec un diaporama des différentes œuvres à la une.
- Design complet du site Web à partir d'un template Bootstrap
- **Back** : Structuration de la base de données MySQL avec un système d'ajout de nouvelles œuvres et artistes via le site administrateur.
- Ajout de fonctionnalités de traductions automatiques pour le site (Anglais/Français) à l'aide d'outils de Google.
- Optimisation du côté Responsive du site web.

Environnement Technique :

- **Langage** : HTML/PHP/CSS/JavaScript
- **Framework** : Bootstrap
- **Système** : Windows
- Base de données **MySQL**

J'ai également des projets de test en Kotlin disponibles sur mon github :

<https://github.com/hellday>.

Vous pouvez aussi visionner certain de ces projets sur mon portfolio disponible ici :

<https://hellday.github.io/>