

# merwanachibet

## Contact

31 rue Toulouse Lautrec  
76620 Le Havre  
France

achibetmerwan@gmail.com

06.03.30.56.77

## Web

github.com/merwaaan  
merwaaan.github.com

---

22 ans  
Détenteur du permis B

## Interêts

Simulation de phénomènes du réel, intelligence artificielle, web dynamique, systèmes complexes, graphes et réseaux d'interaction, mondes virtuels.

## Formation

depuis 2010	<b>Master Informatique</b> Modélisation, Interactions et Systèmes Complexes.	Université du Havre
2007–2010	<b>Licence Mathématiques-Informatique</b>	Université du Havre
2006–2007	<b>Baccalauréat Scientifique</b> Spécialités mathématiques et sciences de l'ingénieur.	Lycée Jules Siegfried, Le Havre

## Connaissances

Modélisation des systèmes complexes, intelligence artificielle, web dynamique, graphe, infographie et OpenGL, informatique distribuée, algorithmique, programmation orientée objet, programmation fonctionnelle, programmation logique, architecture, base de données, compilation, interface homme-machine, optimisation combinatoire, informatique théorique, réseau, systèmes différentiels, analyse fonctionnelle.

## Expérience

actuellement	<b>LITIS/Université du Havre</b> Coévolution du viaire et du bâti dans un réseau urbain.	Stage de recherche
2010–2012	<b>Université du Havre</b> Représentant de la branche scientifique de l'Université du Havre lors de salons étudiants.	Contrat ponctuel
2010–2011	<b>Université du Havre</b> Encadrement d'étudiants de licence pour l'étude et la pratique du C.	Tutorat
06–07 2010	<b>BNP Paribas, Paris</b> Continuité du stage.	Job d'été
04–05 2010	<b>BNP Paribas, Paris</b> Réalisation d'un outil de gestion d'expertises immobilières.	Stage
07–08 2009	<b>Groupama Transport, Le Havre</b> Maintenance, dépannage et manutention informatique.	Job d'été
07–08 2008	<b>Groupama Transport, Le Havre</b> Maintenance, dépannage et manutention informatique.	Job d'été

## Langues

### Français

Langue maternelle.

### Anglais

Courant, score de 940/990 au TOEIC.

## Autres langues

### Impératives

C, Java, C++.

### Fonctionnelles

Common Lisp, OCaml.

### Logique

Prolog.

### Orientées web

Javascript, Coffeescript, HTML5, CSS3, PHP, SQL.

## Travaux

2012

### Sparkets

[github.com/fmdkdd/sparkets](https://github.com/fmdkdd/sparkets)

Jeu vidéo multijoueur temps-réel par navigateur tirant partie des dernières technologies du web : HTML5, Node.js et Socket.IO.

2012

### Recherche décentralisée de connexité

[github.com/merwaaan/papers/connexite](https://github.com/merwaaan/papers/connexite)

Comment assurer la connexité d'un réseau de capteurs volants mobiles dont la distance de communication est limitée tout en optimisant la superficie occupée ? Une approche inspirée des boïds de Craig Reynolds et des mouvements particuliers est proposée.

2012

### Chaînes de Markov : D'arthémis à Zeus

[github.com/merwaaan/papers/markov](https://github.com/merwaaan/papers/markov)

Étude et présentation des chaînes de Markov avec exemple applicatif sous la forme d'un programme de génération de noms adoptant les mêmes caractéristiques lexicales que ceux des protagonistes de la mythologie grecque.

2011

### Simulation physique de corps rigide avec interaction

[github.com/merwaaan/physics](https://github.com/merwaaan/physics)

Projet de master étudiant la simulation de l'évolution des propriétés mécaniques d'objets rigides dans un environnement 3D en prenant en compte les interactions collisionnelles s'opérant entre les corps et s'étant conclu par la mise au point d'un moteur physique.

2010

### La programmation et l'art

[github.com/merwaaan/papers/art](https://github.com/merwaaan/papers/art)

Dissertation réalisée en licence à propos de la relation art/programmation ou comment un concept intrinsèquement humain peut être appliqué à un support purement synthétique.

2010

### L'architecture du Nintendo Entertainment System

[github.com/merwaaan/papers/nnes](https://github.com/merwaaan/papers/nnes)

Projet de licence décrivant l'architecture et les différents modules de la console NES ou l'occasion de contempler sous un œil nouveau et averti les mécaniques sous-jacentes d'un objet de mon enfance.