



Mohamed Habib M'sahel

Développeur Full Stack



+ 216 29 473 912



M'sahel.mohamedhabib@esprit.tn

RÉSUMÉ

Je suis un étudiant en 5ème année Mobile. Je suis motivé, travailleur et méticuleux. Flexible et rapide à m'adapter à la culture d'entreprise, j'ai de bonnes capacités de communication et d'autonomie.
Je suis à la recherche d'un stage de fin d'études

DOMAINES DE COMPÉTENCES

Programmation : JavaScript, TypeScript, Java, kotlin, C#, C, C++, Bash

Web : Angular, NodeJs, ExpressJs, .net, Symfony 4,

Mobile : Flutter, Android, Swift, Codename One

Base de données : Oracle, SQL, MySQL, MongoDB

Système : Windows, Linux (Ubuntu)

Outils de projets : GIT

Autres : Scrum, QT, Docker, SDL 1.2, Arduino, PHP, Visual studio code

FORMATIONS ET CERTIFICATIONS

- **2018 - 2023** **ECOLE SUPÉRIEURE PRIVÉE D'INGÉNIERIE ET DE TECHNOLOGIES | ESPRIT**
Systèmes informatiques et mobiles
- **2021** **CERTIFICATION CCNA**

STAGES

- **AOUT 2020** **DÉVELOPPEUR FRONT-END | STAGIAIRE**
Xenius Consulting
 - **Projet :** Ostéo AnimalIl s'agit d'un site web pour un institut spécialisé en ostéopathie
Tâche : Design des interfaces web
Environnement technique : Laravel, CSS, HTML

PROJETS ACADÉMIQUES

• 2022

SPORTPAL

- Une application mobile qui fait le matching entre les joueurs qui souhaitent trouver un partenaire/adversaire pour former une équipe et organiser un match réel. A travers cette application il y a la possibilité de participer aux tournois et gagner des trophées.

Tâches :

- Conception de l'idée générale du projet
- Modélisation de données avec UML
- Développement des composants de l'application mobile cross- platform (flutter)
- Développement de la partie backend avec NodeJs
- Gestion des sessions et des contrôles d'accès
- Réalisation d'un module pour la gestion des joueurs, arbitres et complexes owners. (front et back)

Environnement technique : Flutter/ NodeJs / Express Js / MongoDB / GitHub / Docker / Heroku

- Sur la partie web, un site dédié aux administrateurs et propriétaires des complexes sportifs, qui permet la gestion des complexes, des utilisateurs et des tournois.

Tâches :

- Pour l'admin : Gérer les utilisateurs, les complexes et les tournois.
- Pour les propriétaires des complexes sportifs : Gérer ses complexes et ses tournois.
- Déploiement de la partie backend

Environnement technique : Angular/ NodeJs / Express Js / MongoDB / GitHub / Heroku

• 2022

KHADAMNI

- Une application native qui permet aux utilisateurs de trouver des services publics (plombier, menuisier ...) dans son périmètre. Cette application permet aux utilisateurs de créer un compte, faire des recherches avancées, et payer les services en ligne.

Tâches :

- Conception de l'idée générale du projet
- Modélisation de données avec UML
- Développement de la partie backend
- Mise en place des interfaces
- Consommation des APIs
- Déploiement de la partie backend
- Déploiement sur l'AppStore & AppGallery

Environnement technique : Android Studio (Android)/ Xcode (IOS) / NodeJs / Express Js / MongoDB / GitHub / Docker

• 2021

FANART

- Application web, mobile et desktop qui permet aux utilisateurs de gérer leurs théâtres, en attribuant les salles disponibles aux artistes. Elle permet d'organiser le nombre d'artistes par salle (musiciens, chanteurs ...)

Tâches :

- Conception de l'idée générale du projet
- Modélisation de données avec UML
- Développement de la version desktop en utilisant JavaFX
- Développement de la version Web en utilisant Symfony 4
- Développement de la version mobile en utilisant Codename One

Environnement technique : Codename One/ JavaFX / Symfony 4 / Git / SQL

• 2020

EURORENTACAR

- Site web qui permet aux utilisateurs de louer des véhicules et de proposer avec des chauffeurs

Tâches :

- Conception de l'idée générale du projet
- Modélisation de données avec UML
- Développement du site web

Environnement technique : HTML, CSS, PHP, Oracle, GitHub

• 2020

LIBRARY MANAGEMENT

- Application Desktop qui permet aux utilisateurs de gérer leurs bibliothèques (réelles). Elle permet aussi de notifier l'utilisateur avec des alertes en cas d'incendie ou de détection de gaz dangereux ...

Tâches :

- Conception de l'idée générale du projet
- Modélisation de données avec UML
- Développement de l'application Desktop

Environnement technique : QT, C++, Arduino, SQL, GitHub

• 2019

WITCH UNDO THE SPELL

- Jeu vidéo 2D. L'idée est autour d'une sorcière qui s'adresse à un village pour ensorceler ses habitants, sauf l'habitant "Foulen". "Foulen" décide de sauver les autres et demande l'aide d'un ami qui lui offre une baguette magique.

Tâches :

- Design des images des personnages, background (tout le jeu de A à Z)
- Développement du jeu
- Manipuler les images

Environnement technique : Linux, C (SDL 1.2), Illustator, Photoshop