



Mohamed Habib M'sahel

Développeur Full Stack



+ 216 29 473 912



M'sahel.mohamedhabib@esprit.tn

RÉSUMÉ

Profil dynamique de développeur polyvalent en web et mobile, actuellement en dernière année pour l'obtention du diplôme d'ingénieur, j'effectue mon stage de fin d'études chez Orange Developer Center

Fort d'une solide formation technique et d'une passion pour les technologies émergentes, je suis ouvert à toute proposition et opportunité intéressante - après l'obtention de mon diplôme - pour mettre en pratique mes compétences et contribuer à des projets innovants.

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

- **MARS 2023 - PRÉSENT**

Orange

DÉVELOPPEUR MOBILE | STAGIAIRE

- Projet : Orange Training center

Il s'agit d'une solution mobile offrant à Orange training center la possibilité d'améliorer la gestion des formations avec les collaborateurs Orange.

Tâches :

Développement Back-end de l'application mobile.
Développement de la partie Front-end de l'application mobile.

Environnement technique : NodeJS, MongoDB, SwiftUI, Git, Jira, Slack

- **15 JUIN AU 15 AOÛT 2022**

INNOSQUARE

DÉVELOPPEUR MOBILE | STAGIAIRE

- Projet : Fripeji

Il s'agit du développement de l'application mobile, pour une friperie en ligne.

Tâches : Design des interfaces web

Conception et développement de l'interface utilisateur

Environnement technique : Flutter

- **AOUT 2020**

Xenius Consulting

DÉVELOPPEUR FRONT-END | STAGIAIRE

- Projet : Ostéo Animal

Il 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

PROJETS ACADÉMIQUES

• 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

COMPÉTENCES LINGUISTIQUES

Arabe [Langue maternelle]

Français ■■■■

Anglais ■■■■