

22 Bd Kellermann
75013 Paris - France
Nationalité française
Né le 27/10/86

ANTOINE LEBLANC

Ingénieur en Informatique

Passionné de C++ / développeur de jeux vidéo / demomaker

+33 6 18 58 30 99
antoine.jp.leblanc@gmail.com
<http://nauths.fr>

Expériences Professionnelles

Depuis septembre 2009	Ingénieur Développement Altribe - Paris, France Développement d'un jeu en ligne massivement multijoueur
Septembre 2009	Co-création du studio de jeux vidéo Altribe Jeune startup se focalisant sur les jeux de stratégie massivement multijoueur
Février 2009 - Juillet 2009	(Stage) Recherche et Développement Dassault Systèmes - Vélizy, France Animation et déformation de surface
Septembre 2007 - Janvier 2008	(Stage) Recherche et Développement Thalès / Theresis - Palaiseau, France Développement d'une plateforme de haute-disponibilité basée sur SOA
2005, 2006	(Stage) Software Development Daxium - Paris, France Développement d'applications C# : Flash Web Generator et PictBase PocketPC

Formation

Février 2007 - Juillet 2009	Étudiant/Chercheur au LRDE (Laboratoire de Recherche et Développement de l'EPITA) en Théorie des Jeux
Septembre 2004 - Juillet 2009	Études à l'EPITA (Ecole Pour l'Informatique et les Techniques Avancées) Diplômé en 2009
Juillet 2004	Baccalauréat S avec mention assez bien

Compétences

Langues	Anglais : courant Allemand : scolaire Japonais : quelques notions
Systèmes d'Exploitation	Linux (Gentoo, ArchLinux), FreeBSD, Windows...
Langages	C++, Python, shell script, Makefile...
Bibliothèques	Boost C++ libraries, Qt, OpenGL, SDL...
Outils de Développement	Emacs, Microsoft Visual Studio, SVN, git...
CMS	Drupal
Présentation	L ^A T _E X

Détail des Projets

Via Victoria

Jeu en ligne massivement multijoueur

Développement de la partie client d'un jeu de stratégie nommé *Via Victoria*, pour Al-tribe. Le cœur du développement a été réalisé avec C++ et Boost, le développement de l'interface utilisateur a quant à lui été réalisé avec Qt. Le client devait répondre à la double contrainte d'une gestion stratégique au tour par tour et d'un aspect militaire en temps réel.

Plus d'informations sur <http://www.altribe.com>.

Technologies utilisées : C++, Boost, OpenGL, QT

Stream

Tower Defense adaptatif

Stream est un projet que je développe sur mon temps libre ; il s'agit d'un *Tower Defense* dont les ennemis ont un comportement "adaptatif" : ils adaptent leur chemin en fonction de la manière dont le joueur joue.

Le jeu est en cours de développement ; plus d'informations ainsi que des nouvelles du développement sur <http://nauths.fr>.

Technologies utilisées : C++, Boost, OpenGL

Autres

Demoscene

Membre d'un groupe de demoscene : [Ctrl-Alt-Test](#)
[B - Incubation](#) (64k) :

- première place à Evoke 2010
- nominé aux Scene Awards 2010 (*breakthrough performance*)

Projets

Actif sur plusieurs projets personnels, détaillés sur nauths.fr

Autres engagements

Basse dans la chorale [Note et Bien](#)
Ancien président d'une association scolaire de jeux de société
Ancien président d'une liste pour les élections du BDE

Loisirs

Piano, theremin, ski, lecture, films, jeux vidéos, casse-tête...

Voyages

Angleterre, Allemagne, Écosse, Italie, Norvège, Japon, Israël, Palestine, Maroc, Mali, États-Unis...

CV

Ce CV a été réalisé avec L^AT_EX. Les sources sont disponibles sur <http://nicuveo.github.com/CV>.