



# Cuesta Thomas

Développeur fullstack en alternance bac +3 / 4

31 ans

41 rue Paul Valéry, Toulouse 31200

06.37.79.93.37

thomas.cuesta31@gmail.com



LinkedIn

Anglais B2 / Espagnol C1 / Français maternel

## Compétences

Outils	Postman - VSCode - Vim - Apache - PHPMyAdmin - Git - Github - ESLint - Prettier - Composer - Packagist - Trello - Teams - NoteBook LLM - Figma - Excalidraw - terminal de commande - Netlify - Docker - Notion - Meurise - UML
Langages	HTML - CSS - JavaScript - TypeScript - PHP - SQL - Bash - cURL - Markdown
Frameworks	Slim - Node.js - Express - SwaggerPHP - Symfony - ReactJS - SolidJS - Vite - Webpack - Next.js - GraphQL - ChakraUI - TailwindCSS - Apollo
Base de données	SQL - Node API filesystem
Methodologie	Agile
Soft-skills	Travail d'équipe - Flexible - Autonome - Créatif - Aisance oral - Sympathique - Déterminé - Résilient

## Expériences

### Swiss Padel Stars | Projet universitaire | octobre 2024 - janvier 2025

**Entreprise :** MyDigitalSchool

**Poste :** Développeur Fullstack et Concepteur d'application

**Contexte :** Module de troisième année de gestion de projet en agile en équipe de cinq (deux développeurs, trois marketeurs).

**Objectif :** Définir les besoins d'un client, organiser une équipe, présenter des livrables à un client, développer l'application.

**Tâches :** *S'entretenir avec le client et définir ses besoins.*

*Organiser l'équipe et le flux de travail :*

- Déterminer les compétences et préférences de chacun, s'accorder sur les méthodes / outils de travail (Trello, Teams, GitHub, Notebook LLM)
- Animer un brainstorming en équipe et étudier les besoins clients.
- Concevoir un cahier des charges (choix justifié et détaillé des outils techniques, planning et budget...) avec signature électronique.
- Concevoir un devis avec signature électronique
- Concevoir une note de cadrage (résumé des objectifs, ressources et livrables du projet Swiss Padel Stars ainsi que les engagements mutuels avec le client)
- Concevoir un rétroplanning des tâches où sont détaillés par phase : les durées, les deadlines, les objectifs, les tâches, les ressources et les livrables du projet.

*Initialiser et configurer le projet (Symfony, React, Webpack).*

*Développer une base front-end minimal permettant au développeur back-end de tester l'application.*

**Environnement technique :** Trello, Microsoft Teams, GitHub, Notebook LLM, Figma, Symfony, React, Webpack.

**Résultat :** Notre cahier des charges a été validé par le client et nous avons reçu ses appréciations positives. Pour ma part, la configuration initiale du projet étant terminée, nous sommes entrés dans la phase de conception. Une fois les maquettes et l'identité visuelle du projet validée par le client, je serais en charge de l'intégration front-end de l'application.

## Conception d'une application de gestion d'un camping | Projet Universitaire

### octobre 2024 - décembre 2024

**Entreprise :** MyDigitalSchool

**Poste :** Concepteur Logiciel

**Contexte :** Travaux pratiques de troisième année de conception logicielle

**Objectif :** Formaliser les besoins d'une application de gestion d'un camping.

**Tâches :** Conception d'un diagramme de cas d'utilisation détaillant les rôles des acteurs (visiteur, client, personnel administratif, administrateur).

Identification des besoins métiers et définition des fonctionnalités principales (réservation, gestion des services, gestion des avis) en format Markdown.

Élaboration d'un diagramme d'activité décrivant la logique métier des processus clés, notamment la réservation.

Création d'un diagramme de séquence illustrant les interactions entre les acteurs et les systèmes, de l'interface utilisateur à la base de données :

- Modélisation des états des réservations (configuré, validé, réservé, facturé, payé).
- Réalisation de tous les schémas UMLs et Merise sous Excalidraw :
- Modèle conceptuel de donnée (MCD)
- Modèle logique de donnée (MLD)
- Modèle physique de donnée (MPD)

Création de la base de donnée et test de situation à partir de requêtes SQL et procédures stockées.

**Environnement technique :** Excalidraw, Markdown, SQL, procédures stockées, Merise (MCD, MLD, MPD), UML.

**Résultat :** J'ai appris à anticiper sur les besoins en communication en créant des schémas normalisés et une documentation structurée, incluant UML, Merise et les spécifications fonctionnelles. J'ai beaucoup progressé dans ma capacité à anticiper les bénéfices d'une bonne conception.

## Développement d'APIs REST | Projet Universitaire | octobre 2024 - décembre 2024

**Entreprise :** MyDigitalSchool

**Poste :** Développeur Fullstack

**Contexte :** Travaux pratiques de troisième année de conception et développement d'une API REST.

**Objectif :** Développer quatre API REST dans des environnements différents (Node.js, PHP natif, framework Slim, framework sur-mesure).

**Tâches :** API PHP (modèle MVC) de gestion d'un produit :

- Installation du serveur Apache, configuration de la base de données (SQL, PHPMyAdmin), développement de la logique métier (contrôleurs, routes...), et des pages web. Implémentation de couche de contrôle (middlewares), tests unitaires (cURL) et test classique de l'API (Postman). Développement de l'interface front-end (TypeScript, HTML, CSS), documentation de l'API (SwaggerPHP).

API Slim PHP de gestion d'un produit :

- Réécriture et migration dans Slim, intégration de principes de design professionnel (Injection de dépendance, Singleton), services d'authentification (JWT), protection de ressources du serveur.

API Node.js/Express.js de gestion de réservation de places de parking :

- Gestion des données (CRUD), génération de fichiers (API filesystem), documentation technique (markdown).

Développement d'un micro-framework PHP :

- Conception de bibliothèques (gestion des erreurs, requêtes/réponses HTTP, base de données, authentification JWT), publication sur Composer Packagist puis application à la problématique de gestion d'un produit.

**Environnement technique :** PHP, Slim, Node.js, Express, SQL, cURL, Postman, Composer, Packagist, Apache, PHPMyAdmin, Bash, SwaggerPHP, GitHub.

**Résultat :** Les API REST sont fonctionnelles. À la suite de ce projet, j'ai considérablement approfondi ma compréhension de PHP, des API REST et des principes régissant le développement professionnel de logiciel de manière générale.

## Game of life | Projet personnel | mars 2024 - avril 2024

- Poste** : Développeur Front-end
- Contexte** : Création d'une application web interactive, inspirée du célèbre automate cellulaire "Game of Life", dans le cadre d'un projet personnel.
- Objectif** : Concevoir un outil accessible hors-ligne, réactif et performant, permettant aux utilisateurs d'explorer de manière intuitive l'application et les inciter à créer des utilisations imprévues.
- Tâches** : *Optimisation des performances grâce à SolidJS et API JavaScript bas niveau du navigateur (ArrayBuffer, Int8ArrayBuffer).*
- Implémentation de l'algorithme Game of Life avec génération procédurale.*
- Développement d'une interface utilisateur riche et interactive : identité visuelle, paramètres de simulation, statistiques, raccourcis clavier pour faciliter l'UX.*
- Déploiement et versionnage automatisé sur Netlify avec Vite.*
- Environnement technique** : TypeScript, SolidJS, Netlify, Vite, Git, GitHub, API JavaScript du navigateur (ArrayBuffer, Int8ArrayBuffer).
- Résultat** : Création d'un outil en ligne gratuit, 100% local, offrant une liberté totale de configuration aux utilisateurs. Je suis satisfait de la capacité de pouvoir générer des cartes de taille proche d'un million de cellules rapidement. Le but était aussi de donner lieu à des utilisations inconnues, par exemple la génération de cartes aléatoires.

## Outil CLI | Projet personnel | février 2024 - avril 2024

- Poste** : Développeur fullstack
- Contexte** : Élaborer une solution face à la difficulté à pouvoir réutiliser du code et faciliter le développement.
- Objectif** : Concevoir et développer une application dans le terminal permettant de réutiliser facilement du code.
- Tâches** : *Conception de la logique de l'application :*
- Interface utilisateur.
  - Génération de fichiers et dossiers.
  - Définition du format des commandes.
  - Définition de raccourcis de commandes.
  - Gestion du traitement des commandes.
- Récupération et classification en fonction de catégorie d'utilisation :*
- Composants React.js.
  - Images et assets.
  - Types TypeScript.
  - Fichiers de configuration (ESLint, TailwindCSS).
  - Fonctions utilitaires JavaScript / TypeScript.
  - Résumés et commandes d'installation.
- Développement d'une UI / UX dans le terminal renseignant l'utilisateur des possibilités.*
- Documentation de l'application et de guide d'utilisation au format Markdown.*
- Rédaction des guides utilisateurs.
  - Explications détaillées sur les fonctionnalités.
  - Référencement des commandes et cas d'usage.
- Environnement technique** : Node.js, API filesystem, terminal de commande, JavaScript, GitHub, ESLint, TailwindCSS
- Résultat** : La première version de cette application est fonctionnelle. Son développement m'a permis de me projeter dans l'esprit d'un développeur et d'anticiper ses besoins. Augmentant ma productivité, je l'utilise régulièrement pour initialiser mes projets et réutiliser mon code. La deuxième version est en cours de création.

## Développeur Fullstack bénévole | juin 2023 - octobre 2023

**Entreprise :** SlashBin

**Poste :** Développeur Full-stack

**Contexte :** Intégration au sein d'une équipe agile de cinq développeurs dans le cadre du développement d'un site de recherche de freelance et une refonte d'un site de prestation de cryptominage.

**Objectif :** Assurer le développement front-end des sites et mettre en place l'environnement technique de développement

**Tâches :** *Reproduction fidèle aux maquettes fournies sur tous types d'écran (responsive), soit à partir d'image soit à partir d'un logiciel spécialisé de maquettage tel que Figma en utilisant le framework Chakra UI (CSS).*

*Résolution de plus de 20 bugs et amélioration de la performance du site en refonte avec Google PageSpeed, Light house, et la console de développement du navigateur.*

*Création de composants réutilisables avec Next.js, React.js et ChakraUI (liens, bouton, grille, rubrique, barre de navigation, formulaire de connexion et d'inscription...)*

*Création de routes (pages du site web) et de pages dynamiques (pages sur-mesure) avec Next.js et GraphQL.*

*Test du bon fonctionnement de l'API GraphQL grâce à Apollo Studio.*

*Création de requêtes en GraphQL permettant la communication entre le back-end et front-end.*

*Implémentation de l'authentification des utilisateurs (coté front-end) en consommant des ressources back-end :*

- Gestion des événements de connexion et de soumission de donnée (React.js et Next.js)
- Stockage de l'authentification de l'utilisateur (JSON Web Token/ JWT)
- Mise en place du système d'utilisation de l'authentification de l'utilisateur (Apollo et header d'authentification).
- Redirection de l'utilisateur en fonction de son état d'authentification (authenticifié, visiteur, déconnecté).
- Adaptation des environnements de développement (front-end et back-end) :
  - Règles de formatage et tenu du code (Prettier)
  - Règles de syntaxe de code (ESLint, configuration TypeScript).
  - Règles de déploiement (configuration Docker).

*Automatisation des tâches en développant des processus automatisées comme le lancement du projet à l'aide de script Bash.*

*Proposition et intégration de nouvelles fonctionnalités :*

- Différentes catégories d'offres d'emploi en fonction d'un statut (urgente, nouvelle).
- Choix de certaines technologies coté front-end (Apollo et utilisation des Contextes React).

*Internationalisation du site de cryptominage en anglais avec Next.js ( traduction du site, intégration des traductions, bouton de choix du langage, configuration de la préférence langagière avec des cookies)*

**Environnement technique :** TypeScript, ReactJS, Next.js, GraphQL, Apollo, HTML, CSS, JavaScript, Bash, Docker, Notion, ChakraUI, Figma, Git, ESLint, Prettier, JWT.

**Résultat :** J'ai rapidement pris en main le projet et ayant eu la chance de pouvoir travailler sur différents aspects du projet, cela m'a permis de monter en compétence, notamment sur les règles de développement en équipe ou encore Docker.

## Formations

**Bachelor 3 - Concepteur développeur d'application**

Toulouse - La compagnie de formation - My Digital School

septembre 2024 - décembre 2024

**Titre professionnel - Développeur web**

À distance - WebForce3

fevrier 2023 - juin 2023

**DEUG de psychologie**

Toulouse - Université Jean Jaurès

2015 - 2017

**DEUG de biologie**

Toulouse - Université Paul Sabatier

2012 - 2016