

# Jules VANNIER



☎ 06 72 10 77 62  
✉ julesvannier44@gmail.com  
💻 <https://syyyylen.github.io/>

## PROFIL

Gameplay programmer junior, je suis actuellement en **dernière année d'études** à l'ETPA Toulouse.

Passionné par la **programmation**, je m'intéresse particulièrement aux **IA** et aux **structures de données**.

## COMPÉTENCES

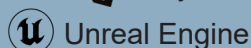
C# / C++ / Javascript

Visual Studio / Rider

Anglais courant

Travail en équipe

Level Design



## FORMATION

RNCP6 Game Design

ETPA Toulouse

Spécialisation Programmation

# GAMEPLAY PROGRAMMER

## PROJETS ÉCOLE

### Spécialisation en développement C# & C++ 2020-2021

- Notions de programmation avancées en C#.
- Cours de C++ puis application dans le moteur Unreal Engine.
- Travail sur l'optimisation et les performances.

### Before Dusk 2021-2022

- Gameplay & AI programmer.
- Jeu de fin d'études, développé durant toute la troisième année.
- Mise en place d'une architecture de code solide et fiable pour itérer sur les systèmes de jeu.
- Dans Before Dusk, le joueur incarne une poupée vaudou qui peut se lier à ses ennemis, leur transférant les dégâts qu'elle subit.

## PROJETS PERSONNELS

### Custom 3D Navmesh *Projet en cours*

- Un système de navigation en trois dimensions sur Unity, conçu pour les ennemis volants.
- Utilise la structure de données Octree pour retracer la géométrie de la scène.
- L'algorithme A\* trouve un chemin rapidement au travers de la structure de données.
- Le navmesh à pour objectif d'être dynamique.

### Boss Fight IA

- Une IA de boss utilisant les BlackBoards d'Unreal Engine.
- Le boss poursuit le joueur, l'attaque au corps à corps et à distance selon les données fournies par le designer.
- Le character controller et la gestion des points de vie sont codés en C++.

### Jeu de Game Jam : Contained

- Développé en 48h à deux sur Unity.
- Jeu de survie face à des vagues d'ennemis.
- FPS Character controller avec lequel le joueur a une grande mobilité et des déplacements nerveux.
- Programmation de l'IA des drones et du manager de vagues d'ennemis.