

Anthony GUILLIER

Linkedin GitHub

Étudiant Ingénieur
2 Impasse de la Robertsau
67800 Hœnheim

T 06 32 79 73 67
E anthony_guillier@live.fr

Stage assistant ingénieur (14 à 20 semaines).

Disponible de Juillet 2016 à Décembre 2016

*Développement d'applications connectées
(mobiles / web)*

Formation



2A Cycle Ingénieur, Ecole Nationale d'Ingénieurs de Brest

2012 – Diplômé en 2017

Informatique :

- Programmation Procédurale
- Programmation Orientée Objet
- Technique de Modélisation : Class Diagrams, Use Case Diagrams, State Diagrams
- Conception Applications Interactives

Électronique :

- VHDL
- Communication Réseaux Systèmes (TCP/IP, HTTP)
- Bus CAN
- OS embarqués

Projets Informatique :

- Développement code source jeu "Snake 2P" (Python)
 - Projet en Programmation Procédurale
 - Jeux Snake 2 joueurs
- Développement code source de l'Application Etudiante (Java, Android Studio/Eclipse)
 - Projet en Orienté Objet
 - Gestionnaire de notes, Connexion des étudiants sur le site des élèves, Gestionnaire d'emploi du temps
 - XML utilisé en base de données locale

Mécanique :

- Modélisation des systèmes mécaniques

2011 – 2012

Baccalauréat Scientifique Sciences de l'Ingénieur, Section Européenne

Lycée Marc Bloch à Bischheim (67)

Expériences Professionnelles

Juin – août 2015

Sin City Hostel, Las Vegas

Staff Member, Aide à la vie de l'auberge, échanges culturels avec les clients

Janvier 2014

BEI Sensors, Strasbourg

Stagiaire, Développement carte électronique de test, câblage de codeurs

Compétences Informatique & Langues

Anglais, TOEIC : 920/990

Allemand, Notions

Java, C/C++, Python, Android, Eclipse, Qt, UML, PostgreSQL

Web : JavaScript, HTML/CSS, Polymer, Vert.X, IntelliJ

Gestionnaire de version (GitHub)

Centres d'Intérêt

Trésorier, Cafeteria de l'école

Créateur et Trésorier, Club Photo de l'école (Club Focus)

Joue Guitare (11 ans) et Musique Assistée par Ordinateur, Cubase, GarageBand, Logic Pro X