

Théo Engelaere

Adresse : Cité Scientifique, 59560, Villeneuve-d'Ascq | Tel : 06 29 17 39 65

Courriel : theo.engelaere.etu@univ-lille.fr | LinkedIn : [theo-engelaere](#)

Mon portfolio : theoengelaere.github.io



En recherche d'un stage de 4 mois à partir de mars 2025

Passionné par le développement, j'ai acquis des compétences solides à travers ma formation, mes expériences et mes projets. Je suis motivé à m'investir activement dans les projets d'une entreprise et de grandir professionnellement dans le cadre d'un stage.

Diplômes et formations

- 2022 - Présent : **BUT Informatique (3e année)**, parcours développement d'applications, IUT de Lille, Villeneuve-d'Ascq.
- 2021 : **BAC S (Mention Bien)**, Lycée Queneau, Villeneuve-d'Ascq.

Expériences

- Stage à l'IUT de Lille (Avril 2024 – Juillet 2024) : **Refonte complète d'un site web en fullstack** :
 - Développement d'une **API REST** avec **Express.js** et **MYSQL**, intégrant divers outils (**Carbone.js**, **Nodemailer**, **Swagger UI**).
 - Création d'une **interface utilisateur en React / Typescript** comprenant des tables interactives (**Tanstack Table**), graphiques (**D3.js**) et cartes (**OpenLayers**).

Projets réalisés

- API REST Pizzeria (2024) : Développement d'une API REST en **Java EE** suivant le modèle **DTO-DAO-Controller**, déployée avec **PostgreSQL** et **Tomcat**. Création de multiples endpoints **CRUD** pour gérer les données d'une pizzeria fictive (pizzas, ingrédients, commandes, prix, etc.).
- Shadow Wizards (2024) : Jeu vidéo multijoueur de type « Shoot-em-up » réalisé en **équipe** et jouable en local via navigateur. Développé en **JavaScript** avec **Express**, **Socket.io**, et des **animations sur Canvas**, les joueurs de choisissent leurs armes et survivent ensemble face à des vagues d'ennemis.
- Chasse au monstre (2024) : Jeu vidéo en solo ou multijoueur, réalisé en **équipe** et jouable en local. Le joueur incarnant le monstre doit s'échapper d'un labyrinthe, tandis que le chasseur tente de retrouver sa trace. Développé en **Java** et **JavaFX** avec une architecture **MVC**, le jeu intègre une **génération procédurale** de cartes et des stratégies artificielles, dont l'algorithme **A***.
- Gestionnaire de voyages scolaires (2023) : Application en **Java** et **JavaFX** permettant l'**appariement** optimal de binômes d'élèves hôtes et invités en selon leurs préférences et contraintes, en s'appuyant sur des **graphes**. Les données peuvent être sauvegardées par sérialisation et importées/exportées au format CSV.

Compétences

- **Développement** : Java, JavaFX, JEE(Spring, JPA), Node.js, TypeScript, Express.js, React, Electron, CSS, Socket.io
- **Base de données** : PostgreSQL, MySQL, H2
- **Outils** : Git, Maven, Docker, JUnit 5, Tomcat
- **Méthodologies** : Agile, TDD

Qualités : Curieux, Rigoureux,
Persévérant, créatif

Moyens de locomotions :
Voiture, Transports en communs

Hobbies : Jeux Vidéos (Rogue Lite, Stratégie,
Gestion, ...), Pâtisserie, Marche à pied