

# Théo Engelaere

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

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

Mon portfolio : [theoengelaere.github.io](https://theoengelaere.github.io)



## Etudiant en 3<sup>e</sup> année de BUT Informatique

Passionné par le développement, j'ai acquis des compétences solides à travers ma formation, mes expériences et mes projets. Je suis motivé à poursuivre mes études pour devenir un ingénieur capable de concevoir des solutions innovantes tout en respectant les enjeux éthiques et environnementaux actuels.

## 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 **Carbone.js**, **Nodemailer** et **Swagger UI**.
  - Création d'une **interface utilisateur en React** avec **Typescript** comprenant des tables interactives (**Tanstack Table**), graphiques (**D3.js**) et cartes (**OpenLayers**).

## Projets réalisés

- Plateforme de gestion de créneaux multi-utilisateurs (2025) : Développement en binôme d'une application web en **JEE (Spring Boot, Data JPA, Security)** avec un front en **JSP/JSTL**, intégrant une **API REST** pour la gestion des utilisateurs (administrateurs et clients), des réservations, et des **notifications par email**.
- Behavior Manager (2024) : Application de bureau (**Electron, React, Better-SQLite3**) pour gérer les incidents et suivre les comportements des élèves de primaire sur le long terme.
- API REST Pizzeria (2024) : **API REST** développée **JEE (DTO-DAO-Controller)** déployée sur **Tomcat** avec une base de données **PostgreSQL**, offrant des endpoints **CRUD** pour gérer pizzas, ingrédients, commandes et tarifs.
- Shadow Wizards (2024) : Jeu multijoueur "Shoot-em-up" en local réalisé en **équipe (JavaScript, Express, Socket.io, Canvas)** où les joueurs choisissent des armes et affrontent des vagues d'ennemis.
- Chasse au monstre (2024) : Jeu solo ou multijoueur réalisé en **équipe (Java, JavaFX, MVC)** avec **génération procédurale** de labyrinthes et stratégies artificielles, intégrant l'algorithme **A\*** pour l'évasion.

## Compétences

- |   |  |
|---|--|
| • <b>Java</b> : JEE (Spring), JUnit 5, JavaFX   | • <b>Outils</b> : Git, VSCode, IntelliJ, Maven, Docker, Figma, Tomcat, Gitlab-CI |
| • <b>JavaScript/TypeScript</b> : Node.js, React, Express.js, Electron, Socket.io, CSS | • <b>Autres</b> : C, C#, Kotlin, Graphes   |
| • <b>Python</b> : NumPy, Pandas   | • <b>Méthodologies</b> : Agile, TDD  |
| • <b>Base de données</b> : PostgreSQL, MySQL, MongoDB                                 |  |

Qualités : Curieux, Rigoureux, Persévérant, créatif

Langues : Anglais (certifié **B2** par le test du **TOEIC** (2025))

Locomotion : Voiture, Transports en communs

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

Mon portfolio :

