

Gabriel Pettier

Compétences techniques

Python - Kivy - Git - Linux - Vim - shell (sh/bash/zsh) - C - HTML/CSS/Javascript/Ajax (jQuery/Prototype) - Ruby/Rails - Cython - Networks - Java/JNI - Ruby/Rails - Salt - virtualisation

Expérience

2013-présent Majerti

- Développement web avec *Pyramid*

2011-2013 Tabtou

- Développement d'une solution de modélisation BPMN 2.0 (management des processus d'entreprise) avec *Kivy/Python-for-android*, Kivy est un framework multiplateforme (Windows/Mac/Linux/Android/iOS) permettant la réalisation d'interfaces multitouch.

2009-2012 AlterWay Solutions

- Développement de plugins *Redmine* et personnalisation pour construire une solution client (*Ruby/Rails*)
- R&D sur Kivy, contributions, développement de solutions prototypes
- Développement de sites internet avec *Python/Pyramid*

2008-2009 Linterweb SARL

- Maintenance et évolutions de sites intranets et extranets PHP pour le Comité d'entreprise d'EDF (CCAS), maintien en condition opérationnelles
- Développement *Joomla*

2006-2007 Equally SARL

- Développement d'une solution ERP basée sur *ERP5 (Zope/Python)*
- Développement web *PHP* variés

Formation

2009-2012

Ingénieur en système d'information/Master 2, EFREI, Paris

2004-2006

DUT informatique des systèmes industriels à l'Institut Universitaire Technologique (IUT) de Valence

Projets personnels

PythonAR

Python Auto Reloader, Permet de relancer des processus systèmes sur des événements de système de fichier (sauvegarde d'un fichier, etc)

PyJNIus

Une bibliothèque *Cython* permettant d'utiliser ou même de définir des classes java depuis Python, d'instancier celles-ci, d'appeler leurs méthodes, ou d'implémenter des interfaces *Java*. Utilisé entre autre pour utiliser l'API *Android* depuis *python-for-android*.

Ultimate-Smash-Friends (2008-2012)

Un jeu de plateforme, en *Python*, projet non totalement abouti, mais reste mon plus gros projet personnel à ce jour.

Autres Qualifications

Languages

- Français: langue maternelle
- Anglais: courant (TOEIC 990)