



✉ yanimohellebi@gmail.com  
📍 94 Bd Mansart, 21000 Dijon  
📄 Permis B  
☎ 07 68 67 89 18  
🌐 @yani mohellebi  
📱 @yanimohellebi26

## Langues:

Arabe Natif  
Français Bilingue  
Anglais Courant

## Compétences:

**Logiciel** Gitlab, Github, Matlab, Eclipse, NetBeans, Code::Blocks, Sublime Text, Visual Studio.

**Langages de programmation**  
java, C, C++, python, assembleur, R.

**Web et frameworks**  
HTML5/CSS3, JavaScript, MYSQL, React.js, UML Diagrams.php.

## Centres d'intérêt:

**Participation à des CTF :**  
Membre du club Cyber Sécurité de Polytech Dijon (PolyBreach)

**Lecture et Ecriture**  
Publication sur Wattpad et Substack (@yanimh)

Natation

## Engagements & Vie Universitaire:

**Bénévole FEBIA (AGORAé) :**  
Soutien aux étudiants en difficulté, gestion de l'épicerie solidaire, organisation d'événements.

**Élu à la commission de la formation et de la vie universitaire (CFVU3):**  
Participation aux décisions sur la formation et la vie étudiante.

## Formation Coursera:

Apprentissage automatique supervisé : Régression et classification

## Yani MOHELLEBI

### Candidature Mon-Master

### Diplômes et Formations

**Licence Informatique**, Depuis septembre 2024

**Université de Bourgogne, Dijon**

Rang : 3

**DEUG Mathématiques et Informatique**, De septembre 2022 à juin 2024

**Université de Bourgogne, Dijon**

Mention : Bien

**Classe Préparatoire en Informatique**, De septembre 2021 à juin 2022

**Ecole Supérieure en Science et Technologie de l'Informatique, Bejaia**

Mention : Très Bien

### Projet académique et personnel

**Modernisation du jeu DROL – Mode multijoueur et modélisation d'interface**

**Université de Bourgogne, Dijon 2024**

- Modernisation et amélioration du jeu DROL des années 80 avec ajout de modes multijoueur coopératif et compétitif.
- Implémentation du protocole UDP pour une communication en temps réel et une synchronisation fluide des états de jeu.
- Développement en Java (Swing, UDP) sous GNU/Linux, optimisant l'interface et la gestion réseau.

**The Mind – IA et communication réseau pour une expérience multijoueur**

**Université de Bourgogne, Dijon 2025**

- Communication réseau : Utilisation de TCP et des sockets pour connecter le serveur et les joueurs, avec un thread par joueur pour gérer les échanges en temps réel. Les mutex assurent la synchronisation des données.
- IA et génération des données : Simulation de 10 000 parties pour analyser les décisions des joueurs. Entraînement d'un modèle de régression XGBoost basé sur les cartes en main, le nombre de joueurs et la dernière carte jouée, afin de prédire le temps d'attente optimal avant de jouer.
- Graphisme : Interface développée avec SDL2 pour l'affichage

**Détecteur de Spam avec IA et Déploiement sur un Bot Telegram**

**Personnel, 2025**

- Création d'un système de classification binaire (spam/ham) avec régression logistique, traitement du texte (nettoyage, stemming), et vectorisation TF-IDF. Entraînement sur un dataset avec validation croisée et évaluation des performances (précision, rappel, F1-score), déploiement sur un bot Telegram

### Formations complémentaires

**Les Entrep' Bourgogne**

**Université de Bourgogne, Dijon** De septembre 2022 à avril 2023

- Développement d'un projet en équipe autour du recyclage de vêtements, en collaboration avec des tailleurs locaux.
- Responsable de l'aspect technique et de la conception du croquis du site