



Yassine EL-AZAMI
27 ans
Architecte Logiciel

CONTACT

- (+33) 6 27 70 29 27
- Yassin@shoocare.fr
- La Rochelle, France
- Permis B

LANGUES

- Arabe : Maternelle
- Français : Courant
- Anglais : Courant
- Allemand : Notions de base

COMPETENCES

Web (Php-JQuery-LARAVEL-Symfony
-AngularJS-nodeJS-Ionic 3 ...)

Logiciel (C- C++ - java- python- C#
- Objective C - Swift ...)

Conception

Système

Expériences

Développeur Back-End PHP

Depuis septembre 2018 **BiiG Niort**

Poste actuel: Alternant chez BiiG Stratégie Digitale

Développeur back-end en alternance depuis septembre 2018 chez BiiG, je m'occupe de l'implémentation et du développement des applications Php/Symfony (2/3/4) de même que la maintenance des applications existantes.

Je travaille principalement dans des équipes agiles. Je participe aux découpages des demandes clients en tâches techniques ainsi qu'aux chiffrages et estimations en collaborations avec les Product Owners.

Je mets en place les tests unitaires et fonctionnels pour chaque tâche développée où ils sont exécutés automatiquement à chaque mise à jour du code sur Gitlab grâce aux systèmes d'intégration continue (Gitlab ci).

J'accorde une grande importance au code bien fait. Je m'en charge des normes de codage et des bonnes pratiques dans le pôle dev Back. Je fais quotidiennement du code review et je suis très ouvert à la discussion, j'apprécie de discuter des Design Pattern, des principes SOLID, DDD, Clean Code, etc.

De plus, j'organise de temps à l'autre des insights (formations internes) sur des sujets et technos intéressantes ou d'actualités afin de faire monter en compétences les développeurs juniors et d'approfondir les connaissances des développeurs plus confirmés.

En résumé :

- Php 7, Framework Symfony (2/3/4), Doctrine, MySQL/PostgreSQL
- API Platform, API REST
- Tests unitaires et fonctionnels (PHPUnit, PhpSpec, Behat)
- Versionning (Git)
- Issue tracker, Code review, CI (Gitlab)
- Outil de monitoring (Sentry, Graylog)
- Docker, ElasticSearch, Redis, RabbitMQ, Sonata
- Design Pattern, DDD, principes SOLID, KISS, DRY
- IDE : PhpStorm
- Méthode : principalement Agile

Application mobile multi- plateforme « Game of Stones »

Avril 2018 **Abbaye-de-fontdouce Saintes**

Stage de fin d'études de Licence L3 Développement de Logiciel

Developper une application de jeu d'aventure avec Le Framework Ionic 3. Communiquer l'application avec un serveur API «REST» créée avec NodeJS. Créer un Back office afin de gerer l'application.

Back-End Développeur / www.shoocare.fr

Juin 2016 **Calyos-Fès Maroc**

Création d'un site de Comparateur de prix avec le framework LARAVEL
Tâches: assurer l'authentification et la bonne redirection des utilisateurs et des différents employés dans le même espace.

Application web / www.fst-usmba.ac.ma/

Avril 2016 **FST-Fès Maroc**

Stage de fin d'études de Licence LST Génie informatique

Mettre à jour le site de la FST avec le framework LARAVEL 4.2 en rajoutant une rubrique de gestion de stage ainsi qu'un espace de messagerie entre les étudiants et leurs enseignants de même filière.

Projets Académique

Projet IoT « Flower Care »

Mars 2018 **La Rochelle**

Projet de quatre semaines en groupe pour créer une application mobile de mesure (Valeur précise de la lumière, la température...) avec des capteurs Xiaomi en développant 4 parties:

- (E-Agent) -Mise en place des raspberry pi qui reçoivent les mesures provenant des capteurs de plantes avec bluetooth et renvoyées ces dernières avec le protocole MQTT au Serveur (Broker).
- (Core) -Créer deux serveurs le premier Broker MQTT qui reçoit les mesures et publier des logs à la base ElasticSearch, et le deuxième Serveur API qui prend des décisions à partir de ces logs afin de les transférer aux utilisateurs.
- (InfraStructure) -Créer une base Big Data ElasticSearch et un OMC en Kibana pour une présentation des utilisateurs ainsi que des logs ...
- (Application) -Développer une application mobile WebApp avec cordova et des plug-in jQuery afin de présenter et gérer les mesures des plantes.

Application Android/iOS native

Janvier 2018 **La Rochelle**

Projet de 3 semaines d'une application mobile Android/iOS native avec swift et java.

Consiste à contrôler un bateau à distance.

- Récuperation et représentation de la trajectoire à partir des trames NMEA + information vitesse .
- Définition d'une trajectoire à partir de waypoints.
- Définition de la vitesse sur chaque Waypoint, transmission des données trajectoire sous forme d'un fichier json.

Jeux Ruzzle

Octobre 2017 **La Rochelle**

Développement du fameux jeu Ruzzle en utilisant le langage C et la bibliothèque SDL pour l'affichage graphique et le compilateur CMake.

Formations

Université de La Rochelle

2018-2020
Master **Informatique**
Spécialité **Architecte Logiciel**

Université de La Rochelle

2016-2018
Diplôme de Licence L3 **informatique**
Spécialité **Développement de Logiciel**

Faculté des sciences et techniques

2015-2016
Licence sciences et techniques
Spécialité **Génie informatique**
- Reconnaissance diplôme de licence **Génie informatique** par ciep enic-naric France

Institut Français de Fès

2015 - 2016
Diplome d'étude en langue Française DELF

Faculté des sciences et techniques

2014 - 2015
DEUST en Mathématique, Informatique et Physique

Lycée Ibn Hanie de Fès

2011 - 2012
Baccalauréat en Science Physique et Chimie
Mention bien