



**BRUNO**  
**SABOT**

# LEAD TECHNIQUE FRONT-END, NODE, REACT & VUEJS

[bruno.sabot@zenika.com](mailto:bruno.sabot@zenika.com)

32 ans

Permis B

## PROFIL

### Développeur

- Architecture d'application Front-end
- Conception fonctionnelle
- Développement
- Amélioration continue (revue de code, clean code, tests)

### Conférencier

- BDX I/O
- Jug Summer Camp
- Breizhcamp
- Snowcamp

### Autres

- Publisher sur Better Programming
- Organisation événements tech (BDX I/O, GDG Bordeaux)

## EXPERTISES

### Frameworks / Bibliothèques

- **React**, **VueJS**, AngularJS, Nuxt
- Express, Mongoose, Sequelize
- Jest, Cypress

## Langages

- JavaScript, TypeScript
- GraphQL, SQL
- JSON, HTML5, XML
- CSS3, SASS, LESS

## Bases de données

- MySQL, MariaDB, PostgresQL
- MongoDB

## Outils

- Prettier, ESLint, Babel, Webpack, Gulp
- Docker, Kubernetes
- Kafka
- Git

# EXPÉRIENCES

---

Le projet **engage** de NP6 est une nouvelle architecture pour leur environnement destinée à être une solution aux problèmes de charge et d'évolutivité rencontrée sur les deux plateformes précédentes. Pendant ma mission, j'ai été chargé de **développer** la première partie de cette architecture.

Le premier projet est une API chargée de transformer les événements de la précédente architecture depuis un **Kafka** pour les envoyer sous forme de requête HTTP à un autre serveur. Développée en **NodeJS**, ce projet devait par ailleurs s'inscrire dans une plateforme **Kubernetes**, dont j'ai été chargé de développer les scripts de configuration.

Le second projet est une API destinée à recevoir les requêtes HTTP du précédent projet afin de les intégrer dans un nouveau **Kafka**, disponible dans la nouvelle architecture. Cette API a des besoins de **performance** très élevés et a du être optimisée dans ce sens et devait être intégrée dans **Kubernetes**.

Le troisième projet est une application mettant à disposition un système de **webhooks** pour des clients, à partir des événements **Kafka** de la nouvelle architecture. L'application doit entre autre proposer un système de **relance sur erreur**, et un système de **signature** pour vérifier l'origine de la requête. Par ailleurs, ce projet doit être ajouté à l'environnement **Kubernetes**.

**4 mois** plus tard, j'ai été chargé de développer de nouveaux services pour l'entreprise :

Un **orchestrateur de message**, qui se doit de faire sur un message (email, sms, push notification) au service qui saura le traiter. De plus, ce service doit être capable de gérer la **temporisation** et l'**expiration** des messages.

Pour gérer la temporisation du dernier projet, j'ai été chargé de développer une bibliothèque basée sur **BullMQ**, qui stocke les données dans Redis et/ou mongo afin d'**optimiser les temps d'exécution** de l'application et **les performances de stockage**.

Enfin, pour faciliter la création de nouveau projets, j'ai été chargé de développer un 3 **générateurs Yeoman** afin de démarrer ou compléter les projets API ou les bibliothèques

**Environnement technique : Javascript (NodeJS, ExpressJS), MongoDB (Mongoose), Jest, Babel, Git, Docker, Kubernetes, Kafka, BullMQ, Redis, Yeoman, MSSQL, ESLint, Prettier**

Le projet **Starfleet** de FATEC, gestionnaire de flotte de véhicules (ex. **SNCF**), est une application web destinée à remplacer leur ERP actuel afin d'être maître de leurs outils et ainsi donner la meilleure expérience utilisateur au sein de l'entreprise. Ainsi nous l'aidons depuis **1 an et dem** à créer sa DSI et développer leur outil.

Le projet est développé avec **Nuxt/Vue** pour la partie Front-end et **Jest/Cypress** pour les tests. La partie Backend avec **Spring et Hibernate** et **JUnit/Cucumber** pour les tests.

Ma mission a été dans un premier temps de venir en renfort des **développeurs** Zenika basés à Paris et les employés FATEC de la DSI, basés à **Marseille** (8 personnes).

J'ai rapidement été amené à prendre la place de **lead-développeur Front-end**, l'équipe du client étant composée exclusivement de développeurs Back-end. Cette dernière ayant beaucoup évolué, nous sommes passés à une équipe de 12 personnes avec seulement 3 personnes issues de l'équipe présente lors de mon arrivée.

Pendant cette expérience, ma mission a été d'aider FATEC à créer leur outil, accompagner les développeurs pour leur **montée en compétence** sur la partie Front-end, les tests unitaires et les tests end-to-end, et de refondre **l'architecture de l'application** pour faciliter le développement sur l'interface, le tout à distance, le client étant basé à **Marseille**.

Par ailleurs, nous faisons systématiquement des **codes reviews** avec le principe de **Merge Request** afin de garantir la qualité du code produit.

**Environnement technique : Javascript (Nuxt/Vue), Java (Spring), PostgreSQL (Hibernate), Jest, Cucumber, Cypress, Babel, Git, LiquiBase, GitlabCI, Jenkins, Docker**

## Pickrr (Depuis Novembre 2019)

Pickrr est une solution pour aider le décisionnel à choisir les bonnes fonctionnalités pour leur produit. Il s'agit d'un projet personnel que je développe sur mon temps libre.

Je m'occupe du choix des fonctionnalités à développer, de **l'architecture, du design et du développement** de l'application, avec **React et TypeScript** pour la partie Front-end et **MongoDB, NodeJS et TypeScript** pour la partie Back-end. Par ailleurs, je m'occupe aussi des tests utilisateurs de l'application

**Environnement technique : Git, React, NodeJS, TypeScript, MongoDB, GraphQL**

## Dotic (Avril 2018 - Décembre 2018)

Dotic est une société spécialisée dans les infrastructures radio et fibre optique.

Dans le cadre de développement d'un produit interne destiné à permettre aux opérateurs de fiabiliser leur déploiement de réseau de fibre optique, j'ai été chargé de travailler sur le **développement frontend et backend** de l'application de gestion des livrables.

En liaison avec un service FME, j'ai été en charge de **reprendre, corriger et améliorer** le travail sur le service applicatif de transfert des livrables pour traitement par le service FME, la gestion des configurations, et la gestion des données en retour du service.

Pendant mon expérience, j'ai **réhabilité le logiciel** puis l'ai fait évoluer tant d'un point de vue technique, que visuel. J'ai aussi **amélioré les performances** de l'application sur la partie frontend et revu le modèle d'échange de données vers GraphQL pour les mêmes raisons.

**Environnement technique : AngularJS, NodeJS, Express, Git, Gitlab, Gulp, GraphQL**

## LEAD-DEVELOPER FRONT-END

### Projets **Zenika** (Mars 2018)

Pendant le mois de mars, j'ai contribué au développement du site de **Zenika** Bordeaux. Le travail a été découpé en deux parties principales : le **développement** en lui-même et l'**optimisation du site pour les moteurs de recherche**. Par ailleurs, j'ai mené une réflexion pour permettre la réutilisation du projet par nos autres agences.

Par ailleurs, j'ai **préparé et animé une Nightclazz sur React**, dont l'objectif est de faire découvrir le framework et de permettre aux personnes aillant assisté à l'évènement de commencer à coder.

**Environnement technique : VueJS, React, Webpack, Git**

## LEAD TECHNIQUE

### Banque Casino (Septembre 2017 - Février 2018)

Banque Casino est une filiale du groupe Casino et de CM-CIC spécialisée dans l'attribution de prêts et de cartes de crédit.

Dans le contexte de la création du service DSI de Banque Casino, mon travail était de reprendre contact avec le prestataire de développement afin d'**améliorer la robustesse, l'évolutivité et la performance** des couches applicatives, d'accompagner la mise à niveau de la couche infrastructure en explicitant les besoins des développeurs, et de conseiller le métier sur les évolutions à mener dans ce sens.

Pendant mon expérience, j'ai contribué à **améliorer la vitesse de chargement** des sites afin de corriger les problématiques de taux d'abandon et améliorer le référencement. J'ai aussi **accompagné les équipes de développement** dans leur évolution vers des méthodes de travail plus professionnelles et plus organisées. Enfin, j'ai travaillé sur des **outils internes** afin de faciliter le travail des collaborateurs et leur donner des outils de mesure.

**Environnement technique : React, NodeJS, Git, Redmine, PHP Symfony, Gulp**

## PROJECT AGENCY

### Alphashifumi (Depuis Août 2017)

Alphashifumi est un projet agence Zenika Bordeaux qui permet de jouer contre un bot au jeu Pierre-Feuille-Ciseaux.

L'objectif d'Alphashifumi est de pouvoir travailler en interne sur des projets liés au machine learning et la connexion de divers matériels hardware (Raspberry Pi, Picam, Arduino et leurs accessoires)

Pour le projet, j'ai pris en charge le développement de la partie **Machine Learning**, notamment avec l'usage de **Tensorflow**. J'ai aussi participé à la mise en place de l'architecture des connexions entre les systèmes, pour laquelle nous avons utilisé **MQTT**. Enfin, j'ai développé une partie des interfaces graphiques du jeu en **React**

**Environnement technique : Python, Tensorflow, React, Git, MQTT**

## CRÉATION D'ENTREPRISE

### Aloha (Juin 2017 - Avril 2019)

Aloha est une solution en ligne de gestion de temps pour les indépendants et les entreprises du numérique.

J'ai participé en temps qu'associé à l'élaboration des fonctionnalités, puis j'ai **architecturé et développé** l'ensemble de l'application en qualité de seul développeur. J'ai enfin géré le **CI/CD** de l'application sur Gitlab vers **Google Cloud Platform**. L'application est construite avec React pour la partie Front-end, et NodeJS (ExpressJS) et PostgreSQL pour la partie Back-end.

**Environnement technique : Git, React, NodeJS, ExpressJS, PostgreSQL, GraphQL**

## LEAD-DEVELOPER FRONT-END

### NetInteractive (Septembre 2013 - Février 2017)

NetInteractive est une société proposant un service de digitalisation de catalogues et de fichiers PDF à destination des professionnels, de hub applicatif de ces catalogues digitalisés et de centralisation de contenu depuis 2009.

Le produit étant initialement développé en flash, mon travail était de **remettre à niveau les produits HTML** de la société afin de pouvoir passer sur une version sans flash par défaut.

Pendant mon expérience, j'ai contribué à **stabiliser la version mobile** du produit afin d'obtenir un socle robuste et d'éviter les conflits de librairie, avant de la développer pour **la rendre compatible** avec les ordinateurs de bureau. J'ai aussi contribué à **l'évolution du produit applicatif**, développé en hybride natif/HTML et à **la création du produit hub digital** de photos et vidéos. J'ai enfin **encadré une équipe** de deux développeurs en tant que Lead technique pour avancer sur le produit de manière agile et j'ai contribué aux **conseils ergonomiques** et d'**expérience utilisateur** en lien avec la DA et le pôle commercial.

**Environnement technique : Git, Jenkins, Maven, Jira, Gulp, NodeJS, XML, VanillaJS, React, CSS3, HTML5**

## PROJET PERSONNEL

### Rocket Dashboard (Depuis 2013)

Rocket Dashboard est un projet personnel de page de nouvel onglet sur Google Chrome.

En 2013, Google abandonne son projet iGoogle, remplacé par les cards Google Now. Cette nouvelle solution n'étant pas disponible sur ordinateur et les solutions tierces incomplètes (manque des principales applications de Google) ou compliquées à l'usage, il manque une solution à ce besoin.

Je développe l'extension depuis 2013, tout d'abord en **VanillaJS** pour des raisons de performances puis sous **React**, conserver de bonnes performances d'exécution et permettre une meilleure évolution du produit. Le produit se compose d'**appels aux API** de **Gmail**, **Google Drive**, **Google Calendar** et de nombreuses API **Google Chrome**

**Environnement technique : React, Redux, Webpack, Google APIs, Chrome APIs, Git, Gulp, NodeJS, VanillaJS, CSS3, HTML5**



## Owlient (Octobre 2011 - Juin 2013)

Owlient est une filiale du groupe Ubisoft, spécialisée dans le développement de jeux web en HTML/CSS. Ses principaux jeux sont Equideow, un jeu d'élevage de chevaux, Babydow, un jeu de gestion de crèche, avec quelques autres projets annexes.

Owlient avait besoin de développer la **version mobile du jeu Equideow** afin de permettre aux joueurs de continuer à utiliser le service même en dehors de chez eux.

Dans ce contexte, j'ai été chargé de **choisir la technologie** à utiliser pour faire la **création du produit web**, puis d'effectuer la création de l'application web en suivant les fonctionnalités de la version classique. Le travail demandait par ailleurs de nombreuses **concertations** sur la manière de rendre le jeu le plus **ergonomique** possible tout en répondant aux problématiques de **performance Front-end et Back-end**.

**Environnement technique : PHP, HTML5, CSS3, jQuery, jQuery mobile, Git, Mantis**

## GLOBALIS media systems (Septembre 2009 - Mai 2013)

GLOBALIS media systems est une SSII basée à Paris, spécialisée dans le langage PHP.

La société avait besoin d'un **développeur web** pour répondre aux besoins de clients, mais aussi quelqu'un capable de **monter en compétence** sur les problématiques de **performances Front-end** des sites web afin de mettre en place une **solution d'audit**.

Au cours de cette expérience, j'ai été amené à étudier et préparer l'offre de **performance Front-end** avec un binôme, de préparer les **rapports** pour nos clients (Smart Agence, Solly Azar, Gaya, Reed Business Information) et d'effectuer des **formations** en correspondance avec le résultat d'audit. J'ai aussi été amené à travailler dans plusieurs sociétés en **prestation de service** (Ubiquis, Webedia, Owlient, CNRS) afin d'apporter mon expertise en développement et mes conseils.

**Environnement technique : PHP, HTML5, CSS3, extJS, jQuery, jQuery mobile, Git, SVN, Mantis, Devtools Chrome**

# LOISIRS

---

Internet of things / Domotique

Course à pied

Gastronomie, Zythologie

# LANGUES

---

Français

Anglais