

Nom Prénom

Etudiant à la Faculté des Sciences - XXX

Ville | Numéro | email

FORMATION

Master Spécialisé Qualité du Logiciel Faculté des sciences de XXX	2016 - aujourd'hui
Licence Fondamentale en Sciences Mathématiques Informatiques Faculté des sciences de XXX	2015 - 2016
DEUG Sciences Mathématiques Informatiques Faculté des sciences de XXX	2014 - 2015

EXPERIENCES

• Stage d'application - août 2017 - à XX

Conception et réalisation d'un module Nodejs générique qui permet de générer des tests unitaires pour un module donné. Le fonctionnement de ce module consiste à extraire les annotations depuis un fichier javascript pour générer un fichier de configuration YAML, sur lequel les tests unitaires sont basés.

Technologies: JavaScript, Nodejs, js-yaml, Mocha, Chai, Visual Studio Code.

• Système embarqué

Conception et réalisation d'un module suiveur solaire à base d'Arduino, capable de suivre une source lumineuse mobile afin d'orienter de façon optimale le panneau solaire en direction des rayons du soleil.

Technologies: C, Arduino IDE.

• Application mobile

Développement d'une application Android dédiée au covoiturage, l'utilisateur peut créer ou rejoindre un voyage et visualiser l'itinéraire de ce dernier à l'addition d'autres fonctionnalités comme la gestion du profil et des voyages créés.

Technologies : Xamarin, C#, XML, PHP, MySQL, Visual Studio, Google API (Google Maps).

• Logiciel de gestion des voyages

Conception et réalisation d'un logiciel de gestion des voyages pour "XX" (société de transport du personnel), ce logiciel permet aussi la gestion des bus, conducteurs, stops, clients, etc. en plus de la génération des Factures.

Technologies : Java, MySQL, JDBC, Swing, Eclipse.

• Projet de fin d'étude

Développement d'un système client/serveur permettant la communication audiovisuelle dans un réseau IP local. La partie serveur gère les clients de manière synchrone et permet à deux utilisateurs de se connecter entre eux. Les flux audio et vidéo sont transmis sous forme de paquets UDP, et lus depuis un buffer en temps réel.

Technologies : Java, OpenCV, Java Sound API, Sockets, Threads, Swing, Eclipse.

ACTIVITES ET INTERETS

- **Programmation compétitive:** Participation à l'édition 2016 et 2017 de la compétition MCPC (Moroccan Collegiate Programming Contest).
- **Développement de jeux vidéo:** Moteur des jeux Unity (C#).
- **Modélisation 3D:** Autodesk 3ds Max.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages

Java
C#
JavaScript
TypeScript
PHP
C++/C
SQL

Java/J2EE

Swing
JavaFX
OpenCV
EJB
Hibernate
Spring
JSF
JDBC

Technologies Web

HTML, CSS, XML
Bootstrap
Angular

SGBD

MySQL

Modélisation

UML

Mobile

Xamarin (Android)

Test unitaire

Mocha
Chai

IDE

Visual Studio
Eclipse
Visual Studio Code
Sublime Text

Outils

Maven
Git/Github
Nodejs

LANGUES

- **Anglais,** pratique occasionnelle, niveau B1
- **Français,** pratique occasionnelle, niveau B1