

# Loris Bertaux

## Programmeur Gameplay & Réseaux

Valenciennes, France

lorisbertaux@gmail.com

(+33) 06 32 35 75 38

lorisbertaux.ovh

linkedin.com/in/loris-bertaux

Je recherche un stage de 6 mois à partir de juillet 2019

### Diplômes et formations

- 2017 - 2019 : **Master Management & Game Programming** - Rubika Supinfogame (Valenciennes)
- 2018 : Obtention de la **Certification Unity Game Developer**
- 2016 - 2017 : **Licence 3 Informatique** - UVHC Université de Valenciennes
- 2014 - 2016 : **DUT Informatique** - IUT de Valenciennes (Antenne de Maubeuge)

### Expériences professionnelles

2018 : Stage de 4 mois en tant que **développeur Gameplay & Réseaux** à **BBlack Studio** (St Hippolyte du Fort)  
Participation à une production de jeu multijoueur en réseaux sous Unreal Engine 4 (GameDesign, conception, implémentation, déboguage & Playtests). J'y ai appris de nombreuses notions fondamentales par rapport à la mise en réseau d'un jeu (**Réplication, Compensation de latence, Serveur dédié, ...**) et approfondis énormément Ue4.

2017 : Stage de 3 mois en **Recherche et développement sur le Cyberglove III** à la **Serre numérique** (Valenciennes)  
J'ai réalisé une **API de reconnaissance de gestes** avec le **gant de données Cyberglove III**.  
Suite à mes recherches et à son implémentation, j'ai eu la possibilité de développer un projet de démonstration du gant dans un espace immersif (Réalité mixte) en utilisant Unity3D et **MiddleVR**.

2016 : Stage de 10 semaines en tant que **Développeur Backend** à **Oeil pour Oeil** (Lille)  
J'ai développé une **application WEB** visant à faciliter la mise en relation entre les ambassadeurs d'ENGIE et le milieu scolaire. J'ai ainsi pu apprendre à réaliser un site Web très rapidement en utilisant le framework **Symfony 3**.

### Compétences

#### Langues



Courant



Courant

#### Informatique

|                         |  |
|-------------------------|--|
| Système d'exploitation  | Windows, Unix  |
| Langages orientés objet | C#, C++, Java  |
| Langages Web            | Html, Css, Js / Php / Twig<br><b>Framework Symfony 3</b> |
| Moteurs de jeux         | <b>Unity3D, Unreal Engine</b>                            |
| Technologies VR         | SteamVR, MiddleVR  |
| 3D                      | OpenGL, JavaFX   |
| Shaders                 | GLSL   |
| Base de données         | PostgreSQL, MySQL, NoSQL                                 |
| IDE                     | Visual Studio, Eclipse                                   |
| Conception              | UML, Design Paterns                                      |
| Autres                  | <b>Git, Svn, Réseaux, Multi-Threading, OCaml, Scheme</b> |

### Expériences personnelles

2018 - 2019 : **Black Hive**, jeu multijoueur asymétrique réalisé en C++ sur UE4. J'y ai réalisé **un 3C Fps et un 3C Tps pouvant se déplacer sur les murs**. J'y ai aussi développé tous les systèmes (réseaux inclu) et déployé le jeu via un **serveur dédié**.

2017 - 2019 : Projets étudiants à Rubika (C# Unity3D, C++ Unreal Engine) dont **Cop Academy : un Party Game développé pour HTC Vive avec SteamVR** (disponible sur Steam).

2017 - 2018 : **Projet extra-scolaire de Platformer réalisé sur Unity avec ses outils 2D**. J'ai implémenté **l'intégralité du gameplay, réalisé des IA et tools de LD** et intégré tous les assets graphiques.

#### Intérêts

**Hobbies** : Tir à l'arc, Pratique de la batterie et du xylophone pendant 4 ans, films d'animation & jeux de société

**Jeux vidéo** : J'aime particulièrement les jeux d'aventure, les rogue-Like, les metroid-vania, les sandbox et les jeux de cartes en ligne.

**Suivis de chaînes youtube de Game Developers** :  
GDC - Sebastian Lague - Pause Process