

Thomas LEROY

La Flamengrie (02), France / né en 1975 / permis B, véhiculé / langues : français, anglais (courant, technique)

<http://thomasleroy.net> / thomas.leroy@gmail.com / +33 6 63 82 95 91

Développeur Informatique 15 ans d'expérience

DOMAINES DE COMPETENCES

Maîtrise des langages de type Programmation Orientée Objet
Savoir-faire en ergonomie et conception des interfaces graphiques (IHM)
Rédaction et validation de documents spécifiques techniques et/ou fonctionnels
Utilisation des gestionnaires de code source
Grande expérience dans le développement de jeux vidéo

ENVIRONNEMENT ET LOGICIELS

Langages : C#, ActionScript 3.0, C/C++, assembleur

IDE : Visual Studio, FlashDevelop

SCM : Source Safe, TortoiseCVS

Jeux vidéo : Unity, Adobe Flash

Notions : PHP, HTML, SQL, LUA, Objective C

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Janvier 2010 à octobre 2015 - Développeur Unity/Flash à CCCP

Développement de serious games, casual games dont :

2015 - Junk Food Monster - tower defense cross-platform (PC, mobile)

- développement du prototype PC sur Unity

2014 - Game4Job - jeu mobile où le joueur coach des demandeurs d'emploi

- développement sur Unity pour Android et iOS

- utilisation de la géolocalisation, de l'API Facebook et d'une base SQL

2013 - Outil de création de bandes dessinées interactives

- développement du moteur en Flash (actions, triggers, assets, sauvegardes, etc.)

- conception et implémentation d'une interface WYSIWYG

2013 - Backstage - jeu de management autour de la construction d'une salle de concert

- implémentation du moteur (isométrique, pathfinding, dialogues, quêtes, customisation perso)

- création d'outils pour les game designers

2011 - Ludomedic - jeu sur l'hospitalisation des enfants

- développement du moteur de dialogues, de mini-jeux et d'un outil pour les éditer

2010 - SafeMetal - serious game de formation des salariés de la métallurgie aux risques du métier

- développement du jeu web sous Unity et d'une application backend sous Flash

- intégration avec une plateforme SCORM pour gérer et suivre la progression des joueurs

Environnement : Adobe Flash CC, FlashDevelop, Unity, Visual Studio, Tortoise SVN, MDM Zinc

Avril 2009 à septembre 2009 – Développeur Flash à Ankama Games

Développement de Dofus 2.0 – Jeu vidéo en ligne massivement multijoueur

- implémentation des interfaces graphiques et des mécaniques de jeu
- débogage et optimisation des performances de jeu

Environnement : Eclipse, Adobe Flash CS 4, Tortoise SVN

Septembre 2008 à mars 2009 - Développeur C++/C# à Recisio

Développement de KaraFun – logiciel de lecture et d'édition de karaokés

- optimisation du moteur de rendu (DirectX)
- ajout de nouvelles fonctionnalités (moteur de recherche, exportation de morceaux, etc.)

Environnement : Windows, Visual Studio, CodeGear C++ Builder

Septembre 2000 à juin 2008 - Ingénieur Système à Sagem Xelios

2007 - Développement d'YpsID - solution d'authentification forte

- étude et amélioration de l'interface existante
- développement d'un composant ActiveX pour l'enrôlement/reconnaissance des empreintes

2003 - Développement de la suite PC Login - solution de sécurité client/serveur

- développement système (GINA, services, interfaçage avec LDAP/ADSI, Event Log)
- intégration de systèmes d'authentification (biométrie, clés USB, lecteurs de cartes à puce)
- mise en place d'un système de localisation des ressources (DLL satellites)

2001 - Développement de PC Locker - logiciel de sécurité grand public

- création de composants d'interface graphique spécifiques (boutons, assistant, zone biométrique)
- développement système (ouverture de session, hooks Windows, base de registre, etc)

2000 - Développement de Web Control - logiciel de gestion d'accès Internet

- développement de l'interface graphique et création de composants (ActiveX, librairies)
- développement d'un navigateur web (basé sur les API Microsoft)
- développement système (Threads, hooks et messages Windows, agent systray, plugin IE)

Environnement : Windows, Visual Studio, Visual SourceSafe

Avril 2000 à juin 2000 - Développeur GameBoy à Œil pour Œil

Reprise d'un développement de jeu de plates-formes sur GameBoy Advance

- programmation en C et en assembleur
- optimisation de l'affichage, amélioration du gameplay

Environnement : Windows, ARM, GCC

Juillet 1999 à mars 2000 - Programmeur Web à Internence

Programmation de sites web en langage ASP et Java

Environnement : Windows, Linux, CodeWarrior

FORMATION

1998 - 1999 Diplôme Universitaire de Technologie Informatique (année spéciale) - IUT A de Lille 1

1993 - 1998 Licence d'Architecture - Institut Supérieur d'Architecture de Saint Luc (Tournai)

1993 Baccalauréat série E - Lycée Henri Darras de Liévin

CENTRES D'INTERET

Guitare : pratique depuis 20 ans (picking, ragtime)

Autres : lecture, cinéma, etc.

TRAVAUX PERSONNELS

Réalisation d'un jeu de réflexion inspiré de Picross

- programmation en ActionScript 3.0
- mise en place d'un gestionnaire d'écrans
- création d'algorithmes pour afficher le nombre de cases à griser et contrôler l'avancement du jeu
- création d'un outil pour dessiner les picross et les sauvegarder au format XML

Réalisation d'un jeu d'action inspiré de Joust

- programmation en assembleur
- gestion du clavier, affichage des sprites, gestion des collisions, réglage des mécaniques de jeu
- développement d'un outil pour convertir des images dans un format propriétaire

Participation à un projet d'étudiants de Supinfogame (prototype de jeu "Alice en pièces")

- programmation en LUA, C++
- développement d'un mod sur le moteur du jeu Far Cry
- réalisation d'interfaces, de widgets spécifiques, gestion du drag'n'drop
- implémentation de la reconnaissance du mouvement pour un mini-jeu
- environnement : CryEngine (SDK, Sandbox), Visual Studio, UltraEdit