

Maxime Barbier | Analyste programmeur, spécialisation C++ & Python, 27 ans

Rennes – France

✉ maxime@maxime-barbier.fr • 🌐 <http://maxime-barbier.fr/>

Expérience

SII

Analyste développeur

Rennes

depuis Juillet 2016

Enensys Mise en place d'une plateforme Openstack, adaptation du logiciel à celle-ci et évolution de l'environnement de tests.

Astellia Maintient d'une sonde d'acquisition de données téléphonique en environnement virtuel.

- Formateur Python (initiation et approfondissement)
- Développement, Tests
- Technologies : C, C++, Python, Git, réseau, KVM, openstack
- Environnement : Windows 7, RedHat 6, CentOS 7

NSIS

Analyste développeur

Strasbourg

fevrier 2015 - Juin 2016

Développement de logiciels de contrôle des GAB : pilotage des périphériques, communications avec la carte à puce

- Analyse, Développement, Tests
- Technologies : C++ (STL, XFS), mercurial
- Environnement : Windows 7, Visual Studio 2008-2013

ERSA (European Rail Software Applications)

Analyste développeur

Haguenau

2014- fevrier 2015

Développement d'un simulateur ferroviaire (partie radio)

- Analyse, Développement, Tests
- Technologies : C++ (STL, Qt), svn
- Environnement : RedHat 5,6, Windows 7

LSMIS(Laboratoire de Spectrométrie de Masse des Interactions et des Systèmes)

Analyste programmeur, bioinformatique, recherche

Strasbourg

2012-2014

Alternance dans le LSMIS et le laboratoire *Bioinformatique théorique, Fouille de données et Optimisation stochastique*. Analyse, développement, mise en production. Sujet : *Développement de nouvelles approches informatiques pour analyser les données issues par spectrométrie de masse*

- Élaboration d'un algorithme génétique
- Élaboration d'une plateforme de calculs distribué
- Interface Web
- Technologies : C/C++11, SQL, Python (Django), Web, réseau, Git, Cmake, Gvim
- Environnement : Ubuntu 14

Github

Communauté open source, github.com/Krozark

Depuis 2012

Participe à la communauté open source. Plus de 40 projets dont 30 initiés (bibliothèques C++, modules DJANGO, expérimentations, jeux, simulateurs, scripts).

Motion Media

Programmeur web, Québec

Salaberry de Valleyfield

2012 & 2011 (4 & 3 mois)

Stage de dernière année d'IUT et L3. Développement web et d'applications mobile et de géolocalisation.

- Technologies : Python, Django, HTML, CSS, Javascript, SVN, Gvim
- Environnement : Linux Ubuntu

Programmeur web

Conception de sites web

Depuis 2009

Développement web sur le temps libre (site de location, chambres d'hôtes, photos, jeux vidéos ...).

- Technologies : Python, Django, HTML, CSS, Javascript, Git, Gvim
- Environnement : Linux Ubuntu

Études.....

Université de Strasbourg

Master informatique en alternance, Ingénierie des logiciels et des connaissances

Illkirch

2012-2014

Université de Bretagne occidentale

Licence informatique

Université de Rennes

IUT informatique, Spécialité imagerie numérique

Lycée Notre Dame

BAC S, Spécialité Maths, Section européenne anglais

Brest

2011–2012

Lannion

2009–2011

Guingamp

2009

Compétences informatiques

Systèmes d'exploitations.....

Linux: Ubuntu, RedHat, CentOS

Langages de programmation et bibliothèques.....

Très bonne maîtrise: C++11 (Haut et bas niveau), Python, Django

Bonne maîtrise: Openstack, C, SQL, Unix Shell

Maîtrise correcte: HTML, CSS, Javascript, JQuery, XML, Sass

Logiciels et autres technologies.....

Bonne maîtrise: Git, Mercurial, Cmake, GVim/Vim, Gimp, L^AT_EX, Doxygen

Maîtrise correcte: GDB, Valgrind, Gprof, Qt

Divers.....

Bonne maîtrise: Réseau, Multithreading, Base de données

Communication

Langues.....

— Français

— Anglais

SFML Mastering.....

février 2016 - février 2017: Relecteur technique du livre. Publié par *Packt Publishing*

SFML Blueprints.....

septembre 2014 - février 2015: Auteur du livre. Publié par *Packt Publishing*, 270 pages en anglais sur le développement de jeux vidéos avec C++11 et la bibliothèque SFML 2.2.

- 4 jeux développés à travers 8 chapitres
- Animation, audio, événements, multi-threading, base de données
- Gestion des ressources (RAII)
- Création d'un *entity system*
- Création d'un environnement multi-joueurs en réseau

Critiques de livres.....

2014: Critique faites après demande de *Packt Publishing*

- GETTING STARTED WITH OUYA
- SFML GAME DEVELOPMENT

Associatif.....

2009–2011: Création d'une association étudiante, puis président de celle ci

Centres d'intérêt

- Musique
- Bricolage
- Vélo
- Voile
- Cerf volant
- Magic the gathering

Permis

- Voiture
- Moto
- Bateau (côtier)