



Antoine THIEL

Permis A & B - Véhiculé

Saint-Maximin / France | 24 ans

[in LinkedIn](#) | [✉ E-mail](#) | [🐙 Github](#)

## DEVELOPPEUR LOGICIEL C++

### ÉTUDES ET FORMATIONS

- **MASTER 2 EN INFORMATIQUE (GÉOMÉTRIE ET INFORMATIQUE GRAPHIQUE)** 2018-2020  
AIX-MARSEILLE UNIVERSITÉ À LUMINY, MARSEILLE
- **LICENCE EN INFORMATIQUE FONDAMENTALE** 2015-2018  
AIX-MARSEILLE UNIVERSITÉ À AIX-MONTPERRIN, AIX-EN-PROVENCE
- **BACCALAURÉAT SCIENTIFIQUE** 2012-2015  
LYCÉE MAURICE JANETTI À SAINT-MAXIMIN-LA-SAINTE-BAUME

### COMPÉTENCES

**LANGAGES DE PROGRAMMATION** C++ | C# | C  
**INTERFACE DE PROGRAMMATION** Qt | QML | OpenGL  
**IDE** Qt Creator | Unity  
**GESTION DE VERSIONS** Github | GitLab | GitKraken | Sourcetree  
**SYSTÈMES D'EXPLOITATION** Windows 10 | Linux (Ubuntu, Debian etc) | Android  
**OUTILS DE PLANIFICATION** Atlassian Jira | Trello  
**DOCUMENTATION** Atlassian Confluence | Microsoft Word  
**THÉORIQUE** Interface Homme-Machine | Surfaces et courbes  
Traitement sur les maillages | Mathématiques  
**LANGUES** *Natif*: Français *Avancé*: Anglais *Notion*: Allemand

### EXPÉRIENCES

- **DÉVELOPPEUR LOGICIEL CHEZ CAPGEMINI ENGINEERING** *Jan 2021 - Aujourd'hui / Aix-en-Provence, France*  
**ENVIRONNEMENT TECHNIQUE** : C++, QT, QML, GIT, LINUX  
**== PROJET CHEZ AIRBUS HÉLICOPTÈRE ==**  
JANVIER 2021 À AUJOURD'HUI – DEUX DÉVELOPPEURS  
| CRÉATION D'UN SYSTÈME D'EXPLOITATION EMBARQUÉ FROM SCRATCH  
| DÉVELOPPEMENT LOGICIEL EN C++ / QT  
| CRÉATION DE L'INTERFACE GRAPHIQUE (IHM) EN QML DEPUIS LES PLANCHES UX/UI  
| GESTION RÉSEAUX LINUX (ETHERNET / WI-FI / GSM) DE L'OS  
| GESTION DES TOUCHES PHYSIQUES DU PÉRIPHÉRIQUE (BASH / SOCKET / SERVICE)  
| DOCUMENTATION TECHNIQUE (SSS / SDD / SRS / STP / STR) / CONFLUENCE  
| MÉTHODE AGILE / SCRUM / SPRINT / PI (SCALED AGILE FRAMEWORK)
- **DÉVELOPPEUR LOGICIEL CHEZ PREU3D INC. (STAGE DE FIN D'ÉTUDES)** *Avril - Septembre 2020 / Montréal, Canada*  
**ENVIRONNEMENT TECHNIQUE** : UNITY3D 2019, C#, VISUAL STUDIO, GIT  
| DÉVELOPPEMENT DE L'APPLICATION PRINCIPALE DE MODÉLISATION ET DE MODIFICATION D'ENVIRONNEMENTS 3D  
| DOCUMENTATION TECHNIQUE SUR ATLISSIAN CONFLUENCE  
| PROTOTYPES ET CONCEPTIONS DE NOUVELLES FONCTIONNALITÉS

- | TESTS GÉNÉRAUX DE L'APPLICATION ET CORRECTION DE BUGS
- | ORGANISATION DES TÂCHES SUR ATLIASSIAN JIRA
- | SCRUM & MÉTHODE AGILE

- **FACTEUR À LA POSTE**

Été 2016-2019 / Barjols, France

- | TROIS TOURNÉES APPRIS EN ZONE RURALE.
- | TRIER PUIS DISTRIBUER EN VOITURE LE COURRIER, LES COLIS ET LES LETTRES RECOMMANDÉES.

## RÉALISATIONS / PROJETS

---

- **GÉNÉRATION DE TERRAINS EN VOXEL AVEC DES HEIGHTMAPS**  [GITHUB](#) 2020  
PROGRAMME PERMETTANT D’AFFICHER UN TERRAIN EN VOXELS AVEC UNE CARTE DE HAUTEUR.  
FAIT EN C++, QT ET OPENGL.
- **JEU ANDROID LANTERN CUBES**  [PLAY STORE](#) 2019  
CRÉATION D’UN JEU ANDROID POUR S’ENTRAÎNER SUR UNITY.  
FAIT EN C# AVEC UNITY.
- **L’ALGORITHME DE BRESENHAM**  [GITHUB](#) 2019  
CRÉATION ET AFFICHAGE 2D/3D DE DROITE AVEC L’ALGORITHME DE BRESENHAM.  
FAIT EN C++, QT ET OPENMESH.
- **TRAVAUX D’ÉTUDE ET DE RECHERCHE SUR LA VOXÉLISATION**  [GITHUB](#) 2019  
CRÉATION D’UN LOGICIEL PERMETTANT DE TRANSFORMER UN MAILLAGE COMPLEXE EN VOXELS.  
FAIT EN C++, QT ET OPENMESH.
- **MODÉLISATION DE SURFACE 3D AVEC LES CARREAUX DE BÉZIER**  [GITHUB](#) 2019  
PROGRAMME METTANT EN SCÈNE DES POINTS DE CONTRÔLE CRÉANT DES SURFACES DE BÉZIER.  
FAIT EN C++, QT ET OPENGL.
- **MODÉLISATION D’UN MOTEUR DE VOITURE ANIMÉ EN OPENGL**  [GITHUB](#) 2019  
PROGRAMME METTANT EN SCÈNE UN MOTEUR 4 CYLINDRES 4 TEMPS ANIMÉ, AVEC LISSAGE.  
FAIT EN C++, QT ET OPENGL.
- **LOGICIEL D’ÉDITION D’IMAGE**  [GITHUB](#) 2019  
CRÉATION D’UN LOGICIEL PERMETTANT DE MODIFIER UNE OU PLUSIEURS IMAGES IMPORTÉES  
(CHANGER LES COULEURS, ROGNER, REDIMENSIONNER ETC).  
FAIT EN C++ ET QT.
- **JEU ANDROID QUANTUM GATE**  [GITHUB](#) 2018  
REPRISE D’UN PROJET UNITY AYANT POUR BUT D’INITIER DES PERSONNES À LA LOGIQUE QUANTIQUE  
(CRÉATION DE NIVEAU, REFONTE GRAPHIQUE, REFONTE DES MENUS ETC).  
FAIT EN C# AVEC UNITY.

## CENTRES D’INTÉRÊT

---

 Photographie numérique  
 Jeux vidéo

 Moto  
 Sport