



## Dorian BIAGI



Dairop



biagi.dorian49@gmail.com



LinkedIn



+33 7 68 62 46 18

[Portfolio en ligne](#)

### Langues

Anglais - B2

Espagnol - B1

Bases en Italien

### Atouts

Curieux

Ouvert

Passionné

### Logiciels

Visual Studio

Android Studio

Pycharm

IntelliJ

FileZilla

### Langages de programmation

C++

Java

Python

PHP

Javascript

Programmation logique et par contraintes (PROLOG, pyCSP)

Développeur passionné par la création de logiciels, je suis à la recherche d'une entreprise afin d'approfondir mes compétences et contribuer à son succès

## Formations

### Alternance en développement logiciel - Armée de Terre (STAT)

Avril 2024 - Août 2025

Développement C++, gestion de projet

Création d'un logiciel d'entraînement 3D en temps réel

### Master Informatique (Conception et développement logiciel)

Master en informatique depuis septembre 2023 - Université d'Angers

### Licence MPCIE (informatique & mathématiques)

Septembre 2020 - Juillet 2023 à l'Université d'Angers

### Baccalauréat scientifique option Sciences de l'Ingénieur (SI) et informatique (mention AB)

Juillet 2020

## Projets

### Alternance - Armée de terre (STAT)

Avril 2024 - Août 2025

Création d'un logiciel d'entraînement en temps réel pour l'opérateur du tourelleau des Griffons (véhicule SCORPION)

Compétences: Développement C++, Virtual Battle Space, gestion de projet, communication avec le client et visite/discussions avec des utilisateurs finaux, aide à la formation d'un stagiaire

### Développement d'un site web de nutrition et recettes sportives - Sportcooks.fr

Depuis janvier 2024

Développement d'un site de recettes et de nutrition axé autour du sport. Le site permet le calcul automatique des macronutriments d'une recette, un suivi nutritif complet, le partage de recettes, ...

Compétences: Développement PHP, JavaScript, CSS, apprentissage de nombreuses techniques de SEO et de communication, collaboration avec des sites de recettes de cuisine

### Projets divers

De nombreux projets personnels, principalement développés en C++ avec la librairie graphique SFML ou en Python.

Exemples: Sélection naturelle avec émergence de comportements, génération de cartes (mondes fantaisies réalistes), simulation de collision entre objets mous, apprentissage avec réseaux de neurones, automatisation de tâches avec Selenium, ...

Projets à l'université en Java:

Algorithme Monte-Carlo pour jeu de Hex (tournois, 1ère place), moteur de recherche moderne, serveur de jeu en temps réel, outil de CRM