

# STAGIAIRE PROGRAMMEUR JEUX VIDÉO

+33 6 09 34 62 27 ◊ gabriel.rassoul@gmail.com ◊ Toulon, France

**Gabriel Rassoul** - Cible: stage de 6 mois dans l'industrie vidéoludique (commençant ASAP)

Portfolio: [www.gabrielrassoul.com](http://www.gabrielrassoul.com)

## OBJECTIVE/PERSONAL PROFILE

---

Le manque de mécaniques de jeu permettant au joueur de ruser dans les jeux de combat à la troisième personne est ce qui m'a donné envie de faire mes propres jeux vidéo. C'est pourquoi je souhaite être capable de comprendre/designer/coder un système d'animations procédurales (projet actuel, voir ci-dessous), un système réseau (bases connues, à coder), un moteur physique (besoin d'en apprendre plus sur leur architecture) intégrant la dynamique des fluides (besoin d'en apprendre plus), un système d'IA (bases connues, à coder) ainsi que la gestion des caméras (besoin d'en apprendre plus).

## COMPÉTENCES

---

<b>Langages Informatique</b>	Compétent: C#, C++, C ; Exp. Préalable: Java, OCaml, SQL
<b>Outils</b>	Unity 5, Unreal Engine 4, UML, Git, SVN, Visual Studio, Vim, Make IntelliJ Idea, Ant, Latex on Unix & Windows
<b>Langues</b>	Français (maternelle), Anglais (compétent, TOEIC: 835)

## EXPÉRIENCE (Cf. portfolio pour plus de détails)

---

### **Sept 2017 - Maintenant: Animation Procédurale 3D en C++ avec Unreal Engine 4 (projet personnel)**

En train de travailler sur l'animation d'un personnage avec seulement 2 poses pour chaque animation en faisant un blending avec différentes courbes. Le but étant de faire une interpolation entre les angles des articulations du squelette basé sur différentes courbes pour créer rapidement de nouvelles animations. Plus de détails et le code sur mon portfolio: [www.gabrielrassoul.com/proceduralAnimation.html](http://www.gabrielrassoul.com/proceduralAnimation.html)

### **Août 2016 - Déc 2016: Stagiaire Programmeur, Beam Me Up, Montréal**

Travaillé sur un prototype d'application de RV, appelé Neural Manager, utilisant C# et Unity incluant le code réseau, d'affichage, du player vidéo, et d'autres choses. J'ai également dû définir quels étaient les besoins.

Site web de l'entreprise: [www.bmu.co/](http://www.bmu.co/)

### **Oct 2015 - Avril 2016: Un jeu TPS de combat avec la maîtrise d'un élément en C# avec Unity (projet personnel)**

Travaillé sur la physique du personnage et son comportement, la physique des éléments de terre et d'eau, et le réseau pour du multijoueur en LAN.

Plus de détails et le code sur mon portfolio: [www.gabrielrassoul.com/powerOfTheElements.html](http://www.gabrielrassoul.com/powerOfTheElements.html)

### **Sep 2014 - Jan 2015: Stagiaire Programmeur GUI & Gameplay, Spiders Games, Paris**

En tant que programmeur durant 4 mois j'ai principalement travaillé sur la GUI et le gameplay du jeu The Technomancer.

Site web du jeu vidéo: [www.thetechnomancer-game.com/](http://www.thetechnomancer-game.com/)

Site web de l'entreprise: [www.spiders-games.com/](http://www.spiders-games.com/)

Plus de détails et de projets sur mon portfolio: [www.gabrielrassoul.com/#experience](http://www.gabrielrassoul.com/#experience)

## EDUCATION

---

**EPITA, Le Kremlin-Bicêtre, France**

*Septembre 2011 - Juillet 2017*

Diplôme d'Ingénieur en Informatique.

**UQAC, Chicoutimi, Québec, Canada**

*Septembre 2015 - Décembre 2016*

Double diplôme avec une Maîtrise en informatique spécialisé en jeux vidéo.

**Nanjing University, Nankin, Chine**

*Février 2013 - Juin 2013*

Échange universitaire de 5 mois à Nanjing University: Informatique, Langue et Culture Chinoise.

Liste des cours suivies sur mon portfolio: [www.gabrielrassoul.com/#education](http://www.gabrielrassoul.com/#education)

## INTÉRÊTS

---

### **Jeux**

Jeux Vidéos (RTS/Survival/RPG/Tir/Combats), Jeu de rôle sur plateau.

### **Game Design**

Animation, Correction Réseau, Physique, Dynamique des fluides, 3C, Game Programming Patterns, Programming Game AI By Example, A Theory of Fun for game design, Apprentissage Elliptique, Jeux à Réalité Alternative.

### **Communauté**

Travaillé en 2014 sur un projet de jeu vidéo réalisé par un groupe de fan sur le jeu dans *Avatar: The Legend of Korra* appelé *Probanding Game* mais qui a ensuite avorté, Ancien trésorier du Bureau Des Étudiants d'EPITA.

### **Sports**

6 ans de Taekwondo, Quelques mois de Bagua Zhang style Cheng, Tai Chi, Qi Gong & Capoeira

### **Cultures Étrangères**

Cultures asiatiques.