

COMPÉTENCES

- IA et data** : outils de code agentiques (Claude Code, Codex) ; en apprentissage : Python, machine learning, data science et MLOps
- Langages** : Rust, Java, C#, TypeScript, JavaScript, PHP, Dart, SQL
- Frameworks** : Tokio, ASP.NET Core, Entity Framework Core, Angular, React, Flutter, Riverpod, JavaFX
- Outils & DevOps** : Git, Docker, GitHub Actions, Playwright, PostgreSQL, Redis, PostgREST, WebSockets, Unity
- Architecture** : API RESTful (Swagger/OpenAPI), MVC, MVVM, systèmes temps réel server-authoritative
- Gestion de projet** : GitHub, Bitbucket, Jira, Trello, ClickUp, Agile
- Langues** : français (C2), anglais (B2), néerlandais (A2)

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- Stagiaire développeur full-stack — JAK Solutions

Playwright, GitHub Actions, React, .NET, Redis, Tolgee | Cobria (SaaS interne)

Bruxelles, Belgique

Févr. 2026 – Mai 2026

- Mise en place d'un **pipeline de 65+ tests E2E Playwright** intégré à la CI GitHub Actions, couvrant les parcours critiques de Cobria et renforçant la non-régression avant chaque release.
 - Développement d'un **dashboard analytique de 8 KPI métiers** : filtres par plage de dates, segmentation par pays et export Excel.
 - Démarrage de l'intégration de Tolgee** sur les applications de l'entreprise pour l'i18n et la gestion centralisée des traductions.
 - Travail en **sprints Agile de deux semaines** : standups quotidiens, revues de code et discussions techniques avec l'équipe.

FORMATION

- Erasmushogeschool Brussel

Postgraduat en IA appliquée

Bruxelles, Belgique

Sept. 2026 – Avr. 2027

EPFC

Bachelier en informatique de gestion

Bruxelles, Belgique

Sept. 2023 – Sept. 2026

PROJETS

- The Rulers — Simulation de colonie coopérative (Travail de fin d'études, EPFC)

Rust, Tokio, Unity / C#, WebSockets, Behavior Trees, PostgreSQL

Févr. 2026 – Oct. 2026

- Conception et développement d'un jeu de colonie coopératif à 2 joueurs autour d'un **backend Rust server-authoritative** exécutant une **boucle de jeu temps réel à 20 ticks/s** avec un état partagé concurrent (Arc/Mutex).
 - Clients Unity connectés au serveur via **WebSockets** et synchronisés en temps réel.
 - Implémentation d'**agents IA autonomes pilotés par behavior trees**, avec persistance PostgreSQL de l'état du monde et de la progression des joueurs.
- Application web full-stack — API C# et front Angular (EPFC)

C#, ASP.NET Core, Entity Framework Core, Angular, Docker

Sept. 2025 – Janv. 2026

- Conception d'une **API RESTful avec DTO, validation des entrées et gestion structurée des erreurs**, consommée par un front Angular via des services HTTP.
 - Déploiement via Docker** pour un environnement reproductible.
- Gestion de dépenses partagées — App mobile cross-platform (EPFC)

Flutter, Dart, Riverpod, PostgreSQL, PostgREST

Janv. 2025 – Juin 2025

- Application mobile cross-platform avec **gestion d'état réactive via Riverpod**, sur une base PostgreSQL exposée via une **API PostgREST**.
- Tableur interactif — Moteur de formules (EPFC)

Java, JavaFX, MVVM

Nov. 2024 – Mai 2025

- Création d'un **moteur de calcul** gérant les formules, les dépendances entre cellules et les erreurs, selon l'architecture **MVVM**, avec une interface JavaFX.
- Gestion de formulaires — Application web (EPFC)

PHP, JavaScript / jQuery, SQL, MVC

Sept. 2024 – Juin 2025

- Développement d'un **backend PHP en architecture MVC** avec des fonctionnalités dynamiques AJAX/JSON, sur une base de données relationnelle SQL.