

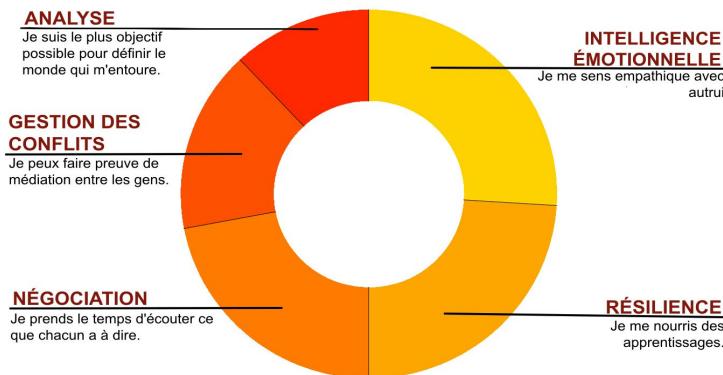
SIMON LEPETIT



Programmeur Gameplay

Programmeur chevronné, avec plusieurs années d'expérience, dans le développement de jeux, spécialisé dans les langages C++, C#, et possédant une expertise approfondie dans les moteurs de jeu **Unreal Engine** et **Unity 3D**. Fort d'une **passion** pour la création immersive, je suis prêt à apporter mon savoir-faire technique et ma **créativité** à votre équipe chez vous pour participer activement à l'élaboration de jeux novateurs et captivants

Mes soft skills pour réussir :



Je détecte facilement mes émotions et celles des autres. Cette connaissance introspective me permet d'orienter efficacement mes comportements et ma pratique au travail.

Expériences professionnelles :

Programmeur Gameplay - OSC Games

Durée :

01/2024 – 02/2025 (1 an et 1 mois)

Projet(s) :

Fortnite Mod : Breakout

Technologies :

UEFN, Visual Studio Code, Verse Code

- Développement d'un système de missions avec progression et récompenses.
- Implémentation d'un système d'accès aux zones de l'île en fonction des objectifs.
- Gestion complète de l'apparition, de la disparition et du comportement des IA.
- Création de processus pour la sauvegarde et la gestion des données des joueurs.

Programmeur Gameplay - NKX Studio

Durée :

01/2023 – 10/2023 (9 mois)

Projet(s) :

Prototypage d'un Jeu

Technologies :

Unity3D, Plastic SCM, Visual Studio, C#

- Développement des 3C en fonction du gameplay.
- Création et intégration d'une IA adaptée au game design.
- Implémentation de toutes les mécaniques de gameplay du prototype.
- Intégration d'éléments graphiques et de systèmes de feedback.
- Optimisation des performances.
- Développement d'une composante multijoueur liée au gameplay.

Programmeur Gameplay - Exalted Studio

Durée :

11/2020 – 10/2021 (1 an)

Projet(s) :

Big Helmet Heroes (BHH)

Technologies :

Unreal Engine 4.23, Plastic SCM, Visual Studio, C++, JavaScript

- Développement du gameplay côté client et serveur.
- Mise en place de la communication client/serveur.
- Builds et tests mobiles (Android/iOS).
- Création d'outils internes pour l'équipe.
- Optimisation des performances.
- Participation au déploiement mobile du projet.

Programmeur Full-Stack Junior - GameCoStudio

Durée :

11/2017 – 11/2018 (1 an)

Projet(s) :

Jown Wick Chronicles, The Mummy : Prodigium Strike, Raft, Projets internes

Technologies :

Unreal Engine 4.11 – 4.18, Git, Visual Studio, C++

- Conversion de projets pour VRWorks.
- Optimisation des FPS et profiling CPU pour atteindre les 90 FPS
- Intégration de technologies externes.
- Gestion du score en multijoueur.
- Profiling réseau sur un projet en ligne.
- Installation, configuration et diagnostic du système Phasespace.

Compétences :

Langages : <ul style="list-style-type: none">C++C#JavaJavaScriptPHP/SQLPython	Moteurs : <ul style="list-style-type: none">Unity 3DUnreal EngineUEFN	Logiciels : <ul style="list-style-type: none">Visual StudioVisual Studio CodeJIRAGitPerforcePlastic SCMGitHub	Plateformes : <ul style="list-style-type: none">WindowsLinuxAndroidMac/IOS	Gameplay : <ul style="list-style-type: none">3CIA (FSM, Behavior Trees)Mécanique de GameplayScriptingMécanique de Gameplay pour du multi-joueur	Autres : <ul style="list-style-type: none">Tools creationDebuggingBuild mobileVRWorksCPU Profiling,Network ProfilingOptimization (FPS, Memory)
---	--	--	--	--	---