

BELLISSANT PABLO

Étudiant à l'école 42



PROFIL

- +33 7 69 02 89 12
- mail@bellissantpablo.fr
- github.com/pablobellissant
- Permis B
- Français

COMPÉTENCES

- C
- C++
- Assembleur
- Python
- Git / Github
- Docker / Docker compose
- Travail en équipe
- Adaptabilité
- Autonomie
- Programmation embarquée
- Callgrind/kcachegrind
- Rigueur

LANGUES

- Français (langue maternelle)
- Anglais (niveau C1)

LOISIRS

- Informatique
- Investissement
- Musculation

Passionné par le développement bas niveau, je m'intéresse particulièrement à l'**optimisation** des **performances** et à la gestion mémoire. Actuellement en formation à l'école 42 Lyon, je recherche un **stage** de 4 à 6 mois en **systèmes embarqués** afin d'approfondir mes compétences et de poursuivre ma formation en vue de préparer un titre RNCP niveau 7.

FORMATIONS

- École 42 - 2024-2028**
Formation en architecte en technologie du numérique
- Baccalauréat général – 2023**
Spécialités Mathématiques, Numérique et Sciences Informatiques
Lycée Pierre Termier (Grenoble 38)
- Atos – 2020**
Stage d'observation chez Atos (38).
Cette expérience a confirmé mon intérêt pour l'informatique.

PROJETS

- MiniRT – Ray tracer en temps réel (C)**
Développement d'un moteur de rendu 3D en temps réel.
Implémentation du modèle Monte Carlo (path tracing).
Gestion des interactions rayon/objets avec BVH.
Optimisation des performances et utilisation du GPU pour un rendu en temps réel (OpenCL).
- Powder – Simulateur de particules (C++)**
Simulation physique de particules (liquides, gaz, solides).
Gestion des interactions entre les particules.
Simulation de la température et de la pression inter-particules.
Optimisation pour gérer un grand nombre d'éléments.
- Minishell – Shell unix (C)**
Reproduction d'un shell en c, inspiré de Bash.
Parsing complexe (pipes, redirections, variables).
Gestion des processus (fork, exec, pipe).
- FastCurses – Librairie TUI (C++)**
Développement d'une librairie graphique pour terminal.
Gestion des entrées clavier/souris.
Gestion de la couleur.
- FDF – Fil De Fer (C)**
Projection d'une carte 2D en visualisation 3D type wireframe.
Utilisation de matrices de transformation (projection / rotation).
Gestion des entrées souris, pour faire varier le rendu en temps réel.