

Quentin RAMSAMY- -AGEORGES

Développeur de Memorize.be et créateur de Legendary Games Studio

À propos de moi

Je suis un développeur motivé, qui adore apprendre et enseigner. C'est de là qu'est né mon site **memorize.be**, sur lequel j'explique tout ce que j'apprends. Il fait partie des solutions proposées par la **Legendary Games Studio** "LGS", fondé avec des amis de mon IUT et de mon école, ayant pour but de proposer des applications et des jeux open-source.

12 mars 2000 (21 ans)

91090 Lisses
(Essonne - France)

Titulaire du permis B avec
véhicule

Centres d'intérêt

- Découvrir de nouveaux outils et langages de programmation
- Aider et enseigner
- Musique (piano, bandes sonores)
- Mangas, Manhwa, Manhua, et romans

Contact

ramsamy.ws@gmail.com
@QuentinRa (GitHub)
https://ramsamy-ws.ovh

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

31 mars au 5 juin 2020

Stage développement web

MEDIAVEA · Croissy-Beaubourg – 77 📍
10 semaines, création et mises à jour de sites

FORMATION

2020–2022

Étudiant en d'école d'ingénieur - 2e année

ENSIIE, ÉCOLE NATIONALE SUPERIEURE D'INFORMATIQUE POUR L'INDUSTRIE ET L'ENTREPRISE · Évry - 91 📍
Parcours Interactions Numériques (IN)

2018–2020

DUT informatique - Mention bien

IUT DE FONTAINEBLEAU · Seine-et-Marne – 77 📍
Classement par semestre (1 à 4): 5e 3e 1er 4e

Juin 2018

Baccalauréat Scientifique (S) - Mention Assez-bien

LYCEE FRANCOIS TRUFFAUT · Bondoufle - 91 📍
Spécialité Sciences de la vie et de la Terre (SVT)

PROGRAMMATION

C, C++ Makefile, CMake
Java Swing/AWT/JavaFX,
Gradle, libGDX, JUnit5
Unity C#

BASES DE DONNEES

SQL Oracle, MariaDB, PostgreSQL, SQLite
PL/SQL PL/pgSQL
NoSQL Cypher, MongoDB

WEB

HTML Bootstrap, MDB
JavaScript TypeScript
CSS Sass
Node.js Electron
PHP CodeIgniter

AUTRES

LaTeX **Markdown/Rmd**
GIT **Agile-Scrum**
Doxygen **IDEs de JetBrains**
Docker **ReStructuredText**
UML **Bash**
OCaml **R**

MES REALISATIONS

2020-en cours

Memorize (memorize.be)

Il s'agit d'un **site** sur lequel j'explique ce que j'apprends. Il y a actuellement **environ 50 cours** en anglais, que j'améliore continuellement.

Juillet-Août 2021

Eden (lgs-games.com/eden)

Un **lanceur de jeux vidéos** open-source en **Java 16** avec la librairie graphique **JavaFX**. Il est connecté à notre base de données via une **API**.

Avril-Juin 2021

Prim (lgs-games.com/games/prim)

Il s'agit d'un **jeu 2D** écrit en **C**, dont l'objectif est d'acheminer des déchets depuis des sources, vers une porte. Le jeu a été proposé par notre enseignant, Dimitri WATEL.

Septembre 2019-Février 2020

Enigma (non disponible)

Il s'agit d'un "escape game" 2D, donc un **jeu "sérieux"** dans lequel le joueur doit s'échapper d'un endroit. Il est accompagné d'un **éditeur** permettant de créer des escape games.