

4559 Avenue des Érables  
H2H-2E1 Montréal  
Québec, Canada

Tél: +1 514-550-0528  
t@tommyleunen.com

[www.tommyleunen.com](http://www.tommyleunen.com)

Langues parlées et écrites :  
français et anglais

## **TOMMY LEUNEN**

**ANALYSTE PROGRAMMEUR  
PROGRAMMEUR DE JEUX VIDEO**

**OBJECTIF : Intégrer une équipe dynamique en tant que  
programmeur de jeux vidéo  
Disponible immédiatement**

### **EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES**

#### **Janvier à Mai 2010 — Programmeur de jeu, Université de Sherbrooke (Campus Ubisoft), Canada**

Projet académique de développement d'un jeu multijoueurs dans une contrainte de temps importante (4 mois) avec une équipe de 4 personnes.

- Élaboration d'un document de design d'un jeu multijoueurs à partir de contraintes, comprenant des diagrammes UML.
- Développement à l'aide d'outils existants tels qu'Ogre3D 1.7, Havok Physics & Animation 6.6, RakNet 3 et FMOD Ex 4.26.
- Développement de shaders d'eau et de caustiques en HLSL.
- Gestion du code source avec SVN en utilisant les logiciels TortoiseSVN 1.6.7 et AnkhSVN 2.1.7 et programmation du code dans Visual Studio 2008.
- Vidéo de démonstration : <http://vimeo.com/12886412>

#### **Septembre à Décembre 2009 — Programmeur de jeu, Université de Sherbrooke (Campus Ubisoft), Canada**

Projet académique de développement d'un jeu de course dans une contrainte de temps importante (3 mois) avec une équipe de 4 personnes.

- Élaboration d'un document de design d'un jeu de course à partir de contraintes, comprenant des diagrammes UML.
- Développement d'un petit moteur 3D à l'aide de concepts de programmation orientée objet en C++ et DirectX 9.
- Développement d'un petit moteur physique gérant les collisions et les déplacements des véhicules.
- Développement de shaders HLSL, tels que le modèle d'illumination de Phong.
- Gestion du code source avec SVN en utilisant les logiciels TortoiseSVN 1.6.7 et AnkhSVN 2.1.7 et programmation du code dans Visual Studio 2008.
- Vidéo de démonstration : <http://vimeo.com/12834337>

#### **Février à Mai 2009 — Programmeur Java - Stage en entreprise, LBi, Belgique**

Stage d'études d'une durée de 3 mois dont le but était de réaliser une application web.

- Élaboration d'une analyse fonctionnelle et technique de l'application à réaliser, comprenant des diagrammes UML.
- Développement de l'application front-end en Adobe Flex 3
- Développement de l'application back-end en Java en utilisant les framework Apache Struts 2 et Hibernate 3.3.2, et l'outil Apache Maven 2 pour gérer les dépendances des bibliothèques de l'application.
- Gestion du code source avec SVN en utilisant Subclipse 1.6 dans l'environnement de développement Eclipse 3.4.

#### **Depuis Février 2004 — Développeur PHP et Intégrateur HTML bénévole, JeuxOnline.info**

JeuxOnline.info est le premier portail francophone de jeux massivement multijoueurs. Il accueille chaque mois plus de 1.7 millions de visiteurs uniques pour 20 millions de pages vues et possède plus de 80 sites de fans dédiés à des jeux en ligne.

- Intégration HTML des interfaces graphique
- Développement d'outils en PHP 5
- Précédemment responsable des sites Guild Wars et The Secret World pendant plusieurs mois où mon travail a consisté à mener construire les sites, gérer une équipe de 5 à 10 personnes et établir des contacts avec les éditeurs et développeurs des jeux.

## COMPÉTENCES

### Programmation

Capacité de programmer du code rapide, réutilisable et de rendre le code client simple et maintenable.

Utilisation des patrons de conception.

Méta-programmation, traits, optimisations, STL.

### Intelligence Artificielle

Logique floue, machines à états finis, pathfinding, systèmes experts.

### Systèmes d'exploitation

Mac OS X (10.4, 10.5, 10.6), Unix, Windows XP/Vista/Seven

## FORMATIONS

### 2009-2010 — 2<sup>ème</sup> cycle en développement de jeu vidéo, Université de Sherbrooke, Canada

- Fonctionnement et gestion de projets
- Conception orientée objets avancée
- Concepts avancés de programmation
- Fondements scientifiques pour le jeu vidéo
- Fondements d'infographie appliquée
- Traitement des médias numériques
- Synthèse d'images et animation 3D
- Intelligence artificielle appliquée

### 2006-2009 — Baccalauréat en Informatique de Gestion, Institut Paul Lambin, Belgique

- Architecture d'applications entreprise (Patterns d'analyse et de design et Java EJB 3)
- Gestion des systèmes et des réseaux (Internet/Intranet, Unix/Windows)
- Intelligence artificielle
- Informatique mobile (Android)
- Organisation et gestion d'entreprise (Système de gestion et gestion de projet)
- Programmation graphique et C++

## PUBLICATIONS

### Juin 2009 — Mémoire à la suite du stage d'études à l'Institut Paul Lambin, Belgique

« Automatisation d'un processus de génération de rapports Google Adwords contrôlée par une interface Java/Flex et export de rapports avec représentation graphique des données au format Excel. »

## DIVERS

Permis de conduire.

Participation à la scène MMO au Festival du Jeu Vidéo 2008 à Paris (France) avec JeuxOnline.

Bénévole au Sommet International du Jeu de Montréal à Montréal en 2009.

Loisirs : Cinéma, nouvelles technologies, jeux vidéo (MMO, RPG, FPS), voyages.