

Cyril CADORET

8, rue du haut d'Arthelon

92190 MEUDON

Email : cyril.cadoret@gmail.com

Portable : 06 61 97 72 37

Site Internet : www.ccadoret.fr

Age : 28 ans

Nationalité : Française



RECHERCHE CDI DEVELOPPEMENT/CREATION D'APPLICATION MOBILE

FORMATION

2005 - 2010

Ecole Supérieure d'Ingénierie Léonard de Vinci (ESILV)

- **Option** : Ingénierie de l'Information

EXPERIENCES

2013 - 2015

Parrot – Ingénieur logiciel, référent IHM, développement **Android** sur RSE (Rear Seat Entertainment)

- Développement d'une **librairie** UI (widgets, fragments, adapters, loaders)
- Création d'un **service** Android automatisant les connexions P2P (Wi-Fi Direct)
- Création d'une « Navigation Bar » spécifique au produit
- Création de **widgets** permettant le contrôle de la musique (Play/Pause/Volume)
- Création de l'**application** Settings
- Développement des **animations** des applications Home et Settings
- Développement d'un fond d'écran animé en **OpenGL**
- Ajout de nouvelles fonctionnalités au **framework** Android 4.2

2011 - 2013

Création du jeu « Oh My Shmup » pour Android/Mac/PC (libGDX, Java/JNI et C++) :

- **Gestion** d'une équipe de 4 personnes: développeurs/designer/compositeur de musiques (Microsoft Project, Trello, Hangout)
- Création d'un dépôt **SVN** pour faciliter le développement en équipe
- Développement du Jeu en Java/C++ basé sur une architecture **client-serveur**
- Design graphique de toutes les interfaces du Jeu. Utilisation d'outils vectoriels
- Création d'une librairie de simulations de fluides basée sur la méthode **SPH** (Smoothed-particle hydrodynamics)
- Création d'une librairie C permettant la destruction dynamique des décors. Opérations de triangulations et de soustractions de polygones
- Intégration de l'API **In-app Billing** d'Android (Version 3)
- Intégration de l'API **AdMob**
- Intégration de bibliothèques de cryptage C pour **sécuriser** l'application

Création du serveur « Oh My Shmup » :

- Intégration de la librairie KryoNet pour l'échange de données avec le client. Utilisation du protocole TCP/IP et **sérialisation** des objets codés sous forme binaire
- Intégration de l'interface **JDBC** pour l'échange de données avec la BDD (**MySQL**)

2013

Projet à usage personnel (Android) :

- Création d'une application Android pouvant piloter des caméras et afficher les flux vidéo de celles-ci. Utilisation du protocole HTTP et du codec M-JPEG pour l'affichage de la vidéo

2011	<p>Projet Android :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Création de l'application Live TV pour Android (> 1 000 000 téléchargements). Utilisation d'une WebView pour lire les vidéos Flash <p>Amélioration du jeu de flipper Android :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développement d'un outil facilitant la création de tables de Flipper. Création physique des objets à intégrer dans le jeu (Java, Swing) ▪ Intégration d'une librairie de triangulations et de librairies permettant de faire des opérations sur des polygones (C++) ▪ Développement du jeu, ajout de 3 nouveaux niveaux - design, bruitages audio, interface graphique
2010	<p>SagemCom – Stage de fin d'étude :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développement de l'application multimédia vTuner pour Android permettant de lire des flux shoutcast et podcast à partir d'un agrégateur de flux ▪ Travail sur le système embarqué Linux d'Android pour les nouvelles tablettes de SagemCom : <ul style="list-style-type: none"> - Intégration de la norme DECT au sein de l'application téléphonie d'Android (librairie C) - Adaptation du processus d'initialisation d'Android
2010	<p>Projet de fin d'étude :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Création d'un jeu de flipper sur Android utilisant le moteur physique Box2D et le moteur graphique OpenGL. Initialement développé avec des canvas et JBox2D <p>Projets personnels (Android) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Création et publication d'une application de télévision (TV4Bouygues). Utilisation du MediaPlayer d'Android pour lire les flux rtsp ▪ Création d'une application de retouche photo (ColorSwitcher) sur l'Android Market. Utilisation de canvas pour la retouche photo
2009	<p>Projets d'école :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Création d'une application C++ permettant de faire des opérations sur des images et sons non compressés (BMP et WAV) ▪ Création d'un chat sur téléphone mobile (J2ME) ▪ Création d'un jeu de morpion sur Android (Layout et Canvas)
2008 - 2009	<p>AXA Private Equity – Stage de 4ème année :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modélisation sous Excel de fonds d'investissements AXA PE pour tests fonctionnels ▪ Création d'un service C# de traçabilité des flux financiers (Waterfall Calculations) <ul style="list-style-type: none"> - Appel netté / Distribution (Mise en transparence des processus de requalification des plus-values)

COMPETENCES EN INFORMATIQUE

OS / Bureautique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Windows, Linux (environnement de développement) ▪ Pack Office
Programmation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PHP, HTML, SQL, CSS ▪ C / C# /C++, Java (2D), J2ME, Android (SDK / NDK) ▪ SVN et Git
Design graphique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inkscape pour la création d'interfaces graphiques ▪ Photoshop pour la retouche d'images

Gestion de projet

- Microsoft Project, diagramme de Gantt
- Trello, gestion de tâches spécifiques
- Hangout, communication audio/video

LANGUES**Anglais**

Lu, écrit, parlé (niveau intermédiaire), TOEIC : 890

Espagnol

Notions

DIVERS**Sports**

Golf, Basket et Tennis en compétition