

GABRIEL MCHIRI

Stage à temps plein en développement informatique à partir de début avril de 4 à 5 mois

CONTACT

☎ 06 67 29 70 71

✉ gabriel.mchiri@epitech.eu

📍 Nanterre, 92000

🌐 [LinkedIn](#)

🐙 [Github](#)

LOISIRS

- Lutte (club)

ETUDES/ FORMATIONS

2023 - 2028

ECOLE D'INFORMATIQUE EPITECH,
NICE/PARIS

- Diplôme d'expert en technologies de l'information

2023

LYCÉE GUSTAVE EIFFEL, RUEIL-
MALMAISON

- Baccalauréat général (spécialités Maths - Physique Chimie)

COMPÉTENCES

- React + Vite + Typescript
- Nodejs + Express
- Postman
- SQL
- C/C++
- PHP
- Ansible
- Docker

LANGUAGES

- Français (langue maternelle)
- Anglais (B2)

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Stagiaire en entreprise - APIWORK - Cannes - Développeur back end - aout > décembre 2024

Réalisation de tâches sur ces logiciels:

Apimo : logiciel CRM immobilier avec l'ajout de fonctionnalités (Traduction d'erreurs à l'aide de l'API Chatgpt, ajout d'un popup tutoriel pour les nouveaux comptes Apimo, ajout de filtres de recherches...)

Realtix : logiciel CMS permettant de créer des sites avec l'ajout de nouveaux templates de ces derniers ainsi que des filtres de recherches par location pour des biens immobiliers.

--> Gestion de base de données en SQL (avec l'interface Sequel Ace)

--> Utilisation des technologies Postman, Javascript, HTML, CSS et PHP avec l'ORM Propel

PROJETS PROFESSIONNELS

Area :

- Reproduction d'un site de type ifttt.com avec des services d'actions réactions se basant sur 3 grandes parties: interface web, mobile et d'un serveur backend
- Développement de l'interface mobile avec Flutter (pages d'authentification (email et oAuth2), page d'accueil...).

Jeb incubator :

- Simulation de réalisation de site pour un incubateur de startups (communication, développement..)
- Développement backend en nodejs et express avec communication entre l'API de l'entreprise et la base de données ainsi que frontend avec react (formulaire, page d'information de compte, dashboard, messagerie...)

Raytracer : Réalisation d'un raytracer en C++ consistant à simuler le comportement de la lumière dans une scène virtuelle à l'aide d'un fichier de configuration contenant les éléments de notre scène.

Myftp : Création d'un serveur ftp en C++ à l'aide de la programmation de socket en suivant le protocole RFC pour la communication client serveur.

Mini LibC : Reproduire les fonctions de la librairie C en langage Assembleur (NASM)

Minishell : Réalisation d'un terminal en C avec ses commandes et fonctionnalités

Popeye : Conteneurisation d'une application de vote déjà fournie avec Docker

Chocolatine : Introduction au CI/CD avec Github Actions

Octopus : Utilisation d'Ansible pour configurer plusieurs machines virtuelles accueillant une application déjà fournie

Arcade : Réalisation d'une plateforme d'arcade en C++ avec différentes librairies graphiques (SFML, SDL2 et Ncurses) avec différents jeux (Snake et Pacman)

Jetpack : Introduction à la programmation réseau avec la réalisation du jeu Jetpack mais avec plusieurs joueurs en temps réel donc plusieurs clients sur un serveur qui va gérer les différentes actions et événements du jeu.