



# Loïc Houdu

Ingénieur logiciel

📞 06 31 97 80 48

@ loic@lenewt.com

in loïc-houdu-b3112ab8

## Langues

C#

C++

C

Java

PHP

HaXe

SQL

## Compétences

Unity3D

WinForm

Architecture logiciel

Multithreading

Networking

Xamarin

## Langues

Français Natif

Anglais Bilingue

## Education

Epitech Master 2013-2018

## Expériences

**FAT** Ingénieur logiciel Mars 2018 - Aujourd'hui Tours, France

C# | Unity3D | Git

Développement d'un jeu massivement multijoueur en monde ouvert cross-platforme (Windows, Android, iOS, Linux)

- Conception et choix technologiques
- Développement du serveur de jeu
- Développement du client du jeu, avec prise en charge des spécificité de chaque plateforme

**FAT** Lead développeur Septembre 2017 - Mars 2018 Tours, France

PHP vanilla | Git

Développement d'un cluster pour un serveur de jeu issue de l'open-source

- Définition d'un solution à un problème de gestion de charge importante
- Développement d'un cluster suivant le modèle de scalabilité horizontale

**FAT** Ingénieur logiciel Juillet 2017 - Septembre 2017 Tours, France

C++ | Git

Développement d'un cluster pour serveur de jeu multijoueur

- Définition d'un solution à un problème de scalabilité
- Développement du système de cluster

**CombiQ AB** Développeur Janvier 2017 - Mai 2017 Jönköping, Suède

Arduino | C | Android

Développement d'une solution de génération d'énergie électrique

- Recherche de solutions technologiques de génération d'énergie électrique
- Sélection des solutions les plus viables et développement de prototype pour chacune
- Création d'une plateforme de test des prototypes de mesure (Arduino+bluetooth et voltmètre de précision)
- Développement Android d'une application de collecte et de visualisation en direct des mesures

**MyScript** Développeur Mars 2016 - Juillet 2016 Nantes, France

C | Linux | gawk

Recherche et développement de nouvelles procédures de test

- Recherche des diverses solutions de Fuzz Testing
- Développement d'outils de tests spécifiques à l'environnement de développement du SDK de MyScript
- Création de procédés de test écrits et détaillés pour les ingénieurs qui utilisent les outils mis en place

**Millénium Studio** Développeur Juillet 2014 - Décembre 2014 Tours, France

C++ | C# | HaXe | Unity3D | Git

Développement d'un jeu vidéo mobile

- R&D sur les technologies mobiles
- Implémentation de fonctionnalités sur le client mobile
- Implémentation de fonctionnalités sur le client web