

Laurent Mascherpa
49/51, rue du Gal Leclerc
94270 Le Kremlin Bicêtre
Domicile : 01.46.77.27.86
Portable : 06.22.29.77.41

22 ans,
Nationalité française, célibataire
e-mail : laurent.mascherpa@fxteam.net
url : <http://sanx.fxteam.net>

Ingénieur en Informatique

EPITA Promotion 2003 Spécialisation SIGL

Cursus Scolaire :

2003 : Diplômé de L'EPITA, promo 2003, spécialisation SIGL (Systèmes d'Information et Génie Logiciel).

1998 : Obtention d'un BAC S Spécialité Maths et Technologie Industrielle.

Expériences professionnelles :

2003 : Stage de 6 mois à Virtools (<http://www.virttools.com>)

- Intégration du support pour Direct X 9.0 dans Virtools Dev 3.0.
- Conception et développement du support des Vertex et Pixel Shaders sous DirectX 9.0 pour le logiciel Virtools Dev 3.0.

2002 : Ecoles EPITA (<http://www.epita.fr>) et Epitech (<http://www.epitech.net>)

- Responsable projet au Laboratoire de développement sur console de l'Epitech (<http://www.epitech.net/labconsole>).
- Assistant enseignant (YAKA) à l'EPITA, réalisation du système de notation, responsable et rédacteur du sujet mathématique sur les quaternions.

2001 : Stage de 3 mois à Darkworks (<http://www.darkworks.com>)

- Participation à la conception et réalisation d'un compilateur et d'une machine virtuelle pour un langage proche du Java.

2000 : Stage à IdealX (<http://www.idealx.com>) SSII Linux/Open Source.

- Réalisation d'un applet Java, et formateur HTML.

2000 : Réalisation de missions pour l'entreprise Piren Conseil

- Borland C++ Builder, Install Shield 6.0, HTML...

Connaissances Linguistiques :

Anglais : TOIEC : 875.

Espagnol : Niveau scolaire LV2.

Savoir-faire Informatique :

Utilisation régulière :

Systèmes	Windows 9x/2000, GNU/Linux, Unix (NetBSD).
Infographie	Adobe Photoshop, 3D Studio Max.
Internet	HTML 4.0, PHP 4, CGI.
Bureautique	Word, Excel, Visio, Powerpoint, Outlook, MS Project.
Programmation	C/C++ (GNU/Microsoft Visual Studio), Java, C#, XML,...
APIs, et Librairies	3D Studio Max SDK, API Direct X 7-9 (Direct 3D), OpenGL, Cg/HLSL, Win32, MFC, wxWindows, STL, Sockets, Plateforme J2EE, Framework .NET, XML (DOM/SAX) ...
Outils de développement	Doxygen, Visual Assist, Visual Source Safe, CVS, Autoconf/Automake, Rational Rose, Together, VTune, Outils GNU (gmake, bison, flex,...).
Méthodes	OMT, (R)UP, SADT, XP (eXtreme Programming), MERISE ...
Orienté Objet	UML, Design Patterns.
Bases données	MySQL, PostgreSQL.

Utilisation occasionnelle :

Systemes	Dos.
Multimédia	Macromedia Director, Flash, Virtools Dev.
Langages	Ocaml, Visual Basic, Assembleur x86, Pascal, Delphi, InstallShield 6.0, Lua, UnrealScript, Perl, Shell, Python, Maple, VBScript, 3D Studio Max Script, Latex, Tiger.
Infographie	Adobe Première, Maya.

Domaines d'application des connaissances :

Spécialisation : Gestion de projet, Assistance à Maîtrise d'Ouvrage, Architecture de SI (Système d'Informations), Systèmes répartis, Génie Logiciel, Ingénierie Qualité, Méthodes de développement logiciel.

Centres d'intérêt : Technique d'infographie en temps réel, algorithmes d'intelligence artificielle, architectures distribuées, méthodes de développement, conception et programmation orientée objet, génie logiciel, algorithmique et optimisation...

Réalisations scolaires récentes :

- 2002 :** Générateur de code (C++, Java, ...) paramétrable, à partir d'UML (XMI).
- 2002 :** AGL (Atelier de Génie Logiciel) pour C# et la plateforme .NET.
- 2002 :** Aide à la conception d'un moteur 3D sur Dreamcast.
- 2001 :** Librairie de détection collision 3d, utilisant des AABBTree.
- 2001 :** Compilateur pour le langage tiger.
- 2001 :** Shell Unix gérant le scripting, avec une syntaxe compatible bash.
- 2001 :** Machine virtuelle de *Corewar*, avec interface graphique X11.
- 2000/1 :** Divers projets scolaires en C Unix.
- 2000 :** Réalisation en groupe d'un monde virtuel, *A Lame World*, basé sur Panard Vision 3D, et les sockets pour le réseau, en Visual C++, mon travail était la conception objet du monde, l'affichage et les graphismes.

Réalisations personnelles :

- 2000-3 :** Réalisation d'un moteur 3D (vr3d) en C++ à support Direct X 9.0 utilisant les shaders, accompagné d'un plugin d'exportation 3D Studio MAX 5.x.

Activités :

- 2001-3 :** Développement d'une suite d'outils dans la lignée de vr3d, et une nouvelle version du moteur pour Direct X 8.1. Continuation des projets de démos.
- 2000-3 :** Bêta testeur (en tant que développeur) Microsoft Direct X 8.x et 9.0.
- 2000-3 :** Rôle consultatif sur le projet Orion3D (<http://www.orion3d.fr.st>).
- 2000-2 :** Présidence de l'association de démo de l'Epita, Epidemic, réalisation du site web, et participation aux productions.

Loisirs :

Informatique : Demoscene, Infographie, Jeux en réseau.

Sports : Squash, Basket Ball.

Autre : Séries TV, Films d'animation, Musique électronique, Jeux de rôles, Guitare, Fine art.

Les divers projets sont disponibles sur : <http://sanx.fxteam.net/projects>.