



Expériences professionnelles

- depuis 12/2010 **Développeur chez Magma Mobile** <http://www.magamobile.com>
 - Lead développeur depuis octobre 2016
 - Jury du concours de mathématiques et jeux vidéos : “Bernard Novelli” <http://www.tropheestangente.com/> sponsorisé par Magma Mobile
 - Responsable iOS : intégration et développement de bibliothèques en objective-C
 - Responsable de la R&D dans le cadre du dossier “Jeune entreprise innovante” : conception d’algorithmes de génération / résolution de puzzles, intelligence artificielle pour divers jeux (échecs, dames, reversi, *Ultimate Tictactoe*...)
 - Développement de jeux pour Android, iOS et WP8 : Jeu de dames (AI, règles de chaque pays), Speed21, Coin kuro, Squadron 2 (en équipe), Mystical Stones, Bicolor Puzzle, Slide3 Saint Patrick, Slide3, soutiens d’un stagiaire, Kakuro, Find the Road avec deux autres développeurs, Same Blocks, Ice Match, *Ultimate Tictactoe*, Turtles, Connect Two, Sudoku II, Solitaire Collection, Bonneteau, Chess, YAR, dames II et puissance4 II, Dolphin, Solitaire, Spider Solitaire, Freecell, Slice, Empire Conquest, Puissance4, Reversi, Dames, Sudoku, Mouse iOS
 - Travail en équipe avec autres développeurs, graphistes et game designers
Unity, Visual Studio, Eclipse, XCode, Java, C#, C, Git, Objective-C, Sun, TFS, C++, Ocaml, clingo
- 11/2010 → 07/2009 **Assistant de recherche chez MLState**
 - Correctifs sur le compilateur OPA
 - Amélioration de la bibliothèque standard
 - Écriture de passes de compilation (Slicer, passes de vérifications)
 - Développement de la seconde version du backend javascript
 - Développement d’une plateforme de jeu de poker en ligne en OPA, et d’un jeu en ligne pour le concours prologin 2010, et d’une plateforme de réservation d’hôtels et de billets d’avion (avec 4 personnes)
 - Travail en équipe (4 à 10 développeurs, méthodologie du scrum)
Git, Ocaml, Javascript, OPA, Emacs, Debian linux

Expériences personnelles et associatives

- 2022 **Développement d’un bot discord** pour une équipe esport
python
- 2021-2022 **Développement de contrats et robots** pour des blockchains de type eth, interrogations et manipulation de paires de liquidités uniswap
 - arbitrage
 - statistiques sur les placements et prix
 - bot telegram
solidity, nodejs
- 2020-2022 **Développement de firmwares pour puces de domotique**
 - Flash de puces sonoff pour faire des prises connectées libres et sans cloud
 - Softwares de puces esp8266 pour des capteurs divers ou domotiser des télécommandes
arduino, C, domoticz
- 2017 **Développement d’un prototype de temporal difference learning** pour les jeux tictactoe et puissance4 (succès modéré). <https://github.com/coucou747/NeuralGames>
ocaml, cuda

Audouin Maxime 33 ans
06.12.75.84.02
coucou747@gmail.com



<http://coucou747.org>

Développeur



- depuis 03/2012 **Création du langage metalang** <http://coucou747.org/metalang>
 - Compilateur écrit en ocaml (parseur, passes de compilation, typer, backends)
 - Machine virtuelle en ocaml
 - Système de tests unitaires en bash et Makefile
 - Mode emacs
 - Site web écrit en php
 - compilation du compilateur vers du javascript pour avoir une version web

Ocaml, Metalang, git - Python, C, C++, Pascal, Javascript, C#, Java, Ruby, Php, GO, CommonLisp, Scala, Forth, VB.net, Groovy, Haskell, Perl, Pascal, Smalltalk, Racket
- depuis 2006 **Membre de l'association Prologin (concours d'informatique)** <http://www.prologin.org>, en tant que développeur du serveur et rédacteur de sujets.
 - Membre de l'équipe serveur en 2010, 2011, 2012, 2013 et 2015 : développement des règles du jeu, corrections, contributions au projet stechec, membre du jury en 2012, 2013, 2015 et 2016, équipe de correction entre 2010 et 2018
 - Développement de générateurs d'interfaces entre C++ et différents langages
 - Organisation des demies finales : rédaction/explication des sujets papiers et machines (2010, 2012)
 - Participations au concours de 2006 à 2009 en C et caml

C, C++, Ruby, Ocaml, Python, Php, Java, C#, Pascal
- 08/2009 → 05/2009 **Développement d'une plateforme de concours d'IA** de Bomberman, organisateur du concours de l'été du site du zero : Bombazéro, avec un autre développeur.
 - interface graphique en SDL
 - bindings entre du C++ et d'autres langages (perl et javascript)

C, C++, Ruby
- 2006 **Développement et maintenance** d'un logiciel de gestion pour un salon de coiffure familial. Ce logiciel a été utilisé pendant quelques années. gestion de la caisse avec impression du ticket, fichier client, requetes marketing *Php, Mysql, Javascript*
- 2004 **Réalisation d'une plateforme web de jeux d'échecs** multijoueurs sur CodeS-SourceS
Php, Javascript
- depuis 2000 Développement de nombreux mini jeux en Java, QBasic, TIBasic. Développement de nombreux sites webs personnels en Php, Javascript, JSP. Administrateur sur les réseaux codes-sources. Résolution de divers problèmes en C, Ocaml et C++ sur projecteuler.net et prologin.org. Participation au [google code jam](http://googlecodejam.com) 2008.
ocaml, C, Php, QBasic, javascript, lisp, scheme, java, c++, tibasic, tcl, bash

Études

- 2007 → 2008 **Licence 1 et 2** mathématiques informatique à l'université de Nantes
- 2006 → 2007 **Première année de classe préparatoire intégrée** à l'INSA de Strasbourg

Autres expériencesCentres d'intérêts

Photographie (galaxies, oiseaux, insectes), escrime, échecs, compilation, IA, algorithmie, jardinage, domotique, bricolage (maison)