

**Florent FORTAT**

29 ans

<http://florent.fortat.fr/>

3 rue Carducci

75019 Paris

06.84.53.28.70

[florent@fortat.fr](mailto:florent@fortat.fr)

## Développeur Généraliste – Outils

### Expériences Professionnelles

- Depuis Nov. 2017  
7 mois
- Developpeur Web Front-end** **Tralalere**
- Développement d'applications web sous AngularJS, Angular 2+ et JavaScript. Environnement back Drupal. Communication via API REST.
- Conception et développement en équipe de 6 développeurs d'une application Angular 6 générique et modulable pour le front d'un LMS lié par une API REST à un Drupal 7. Conception et développement d'un package manager destiné à la gestion des modules de cette application. Responsable de la conception et du développement du module de tableau de bord.
- Prise en main, correction et développements de nouvelles fonctionnalités sur des applications JavaScript basées sur une bibliothèque tierce. Correction de bugs sur le front du Drupal, mise à jour d'endpoints de l'API. Développement d'une application Angular 5 de génération de contenu générique, instanciée pour Code-Décode. – <https://www.code-decode.net/>
- Développement d'un parseur HTML pour l'insertion de balises destinées à surligner du texte et mêlées à une bibliothèque tiers de colorisation syllabique pour lecteurs dyslexiques. Développement de fonctionnalités diverses pour applications AngularJS et Angular 2. – <https://linum.education/> – <https://www.tralalere.com/>
- Participation à la définition du workflow de l'équipe de développement notamment avec Git. Documentation technique et à destination de non techniciens.
- Nov. 2013  
Oct. 2017  
4 ans
- Ingénieur R&D** **Hanakai - Prodigy**
- Définition et mise en place de guidelines et du pipeline de build sous Unreal Engine 4. Automatisation du processus. Définition du procédé de mise à jour des versions release du jeu. Développement en partie du launcher du jeu en C# (WPF), dont le système d'auto-update du launcher ainsi que le système de mise à jour des données du jeu de manière incrémentale.
- Définition avec l'équipe et mise en place du workflow utilisé avec notre gestionnaire de version (Git). Expression besoins et contraintes à des non techniciens. Rédaction de documentation. Suivi et communication avec prestataires de service.
- Expertise obtenue dans le domaine de la NFC. Suivi conception du plateau NFC pour le jeu. Conception et implémentation du protocole de communication utilisé par le plateau (plugin UE4 et module node.js). Intégration des fonctionnalités du plugin en jeu pour l'utilisation du plateau avec le jeu. Développement de programmes de test pour nos partenaires et d'outils pour aider au développement du jeu en interne.
- Développement en UnrealScript sous UDK sur une base de code existante pour intégration de fonctionnalités additionnelles d'un périphérique USB à l'aide d'une DLL développée en C++.
- Prototypage de jeu mobile 2D sous Unity utilisant la NFC. Développement d'un prototype technique pour PS4 sous Unity utilisant un périphérique USB NFC.
- Réalisation et participation livestreams mensuels. Participation événements : Dernier bar, Geekopolis, PGW. Démonstration et explication du jeu au public.

- Avril 2014 –  
Sept. 2016  
2 ans 6 mois
- Thèse sécurité NFC** **Hanakai / TSP**
- Recherche et conception de solutions de sécurité légères, dédiées à des objets NFC et adaptées à l'environnement du jeu vidéo.
- Définition d'un modèle de système applicable à des jeux vidéo utilisant la NFC. Analyse de sécurité appliquée à ce modèle afin d'identifier les failles de sécurité existantes. Identification et proposition de recommandations de sécurisation appliquées au modèle. Article : [Games based on active NFC objects : model and security requirements](#)
- Conception d'une solution de sécurité basée sur la communication chiffrée de bout en bout entre un appareil NFC actif et un serveur distant en suivant les recommandations précédemment proposées.
- Sept. – Oct.  
2013  
2 mois
- Ingénieur d'étude** **LRI / Équipe Réseau**
- Développement d'une application mobile d'évacuation utilisant une variante de l'algorithme distribué établi précédemment au cours du stage. Démonstration de l'efficacité de la solution proposée avec l'algorithme en question face à un algorithme centralisé.
- Mars – Août  
2013  
6 mois
- Stage recherche – Ingénieur d'étude** **LRI / Équipe Réseau**
- Conception d'un algorithme distribué de choix de point d'accès dans un réseau *mesh* dans le but d'indiquer aux utilisateurs connectés au réseau comment se répartir sur les différents points d'accès pour optimiser la qualité de connexion globale.
- Développement d'outils de simulation et d'aide à la sélection de points d'accès pour vérifier l'efficacité de l'algorithme développé face à une solution centralisée optimale.
- Depuis 2008  
10 ans
- Programmeur jeux vidéo amateur** **IdemK / Seul**
- Participation régulière à [Ludum Dare](#) seul et en équipe. Développement de jeux sous Unity ou en Javascript ([PixiJS](#)). Livestreams réguliers de sessions de développement. Aide à l'encadrement d'une game jam universitaire annuelle ([Unijam](#)).
- Développement en équipe amateur de jeux en Javascript avec Canvas. Développement d'un moteur graphique 2D en javascript. Développement d'outils (éditeur de niveau, éditeur d'animations). Game jam en équipe.



## Compétences

<b>Langages</b>	Javascript, C++, C#, Python, C, Java, PHP, bash, Lua
<b>Moteurs</b>	Unreal Engine 4, Unity, Pixi.js, UDK
<b>Frameworks</b>	Angular, AngularJS, JQuery, PhoneGap, Express
<b>VCS</b>	Git, Mercurial, SVN, Alienbrain
<b>SGBD</b>	Oracle, MySQL, MongoDB
<b>Communication</b>	NFC, USB
<b>Sécurité</b>	Chiffrement et signature, architectures réseau sécurisées, EBIOS
<b>Administration</b>	Apache, Postfix, Squid, netfilter, Nagios, Samba, Radius, CARP, OpenLdap, Active directory, Bind, keepalived, Packet filter, OCS
<b>Virtualisation</b>	VMWare ESXi, Xen, KVM
<b>Notions réseau</b>	TCP/IP, DNS, DHCP, Routage, SNMP, VPN, VLAN, LLCP, SNEP
<b>Systèmes</b>	GNU/Linux, BSD, Windows

## Formation

2011-2013	Master Architecture de Systèmes en Réseau – mention Très Bien	Evry (91)
2008-2011	Licence Informatique parcours ASR – mention Bien	Evry (91)
2006	Baccalauréat S option SI – mention Bien	Bourges (18)

## Langues

<b>Anglais</b>	courant
<b>Espagnol</b>	lu, écrit