

# BORDONADO Yanis

## Stage Informatique



### Formations:

- 2024 - En cours** - 2A BUT informatique IUT Claude Bernard Lyon 1
- 2023 - 2024** - 1A BUT informatique IUT Claude Bernard Lyon 1
- 2020 - 2023** - Baccalauréat Technologique STI2D Option SIN mention Bien Lycée Joseph-Marie Carriat Bourg-en-Bresse

### Expérience Informatique :

 3 impasse de la versanne,  
01800 meximieux

 06.63.11.51.76

 bordonadoyanis@gmail.com

 Permis B et véhicule

### Compétences :

#### Langues :

Français : natif

Anglais : (parlé, écrit et lu)

Espagnol: (écrit et lu)

#### Travail en équipe

Autonomie

#### Centres d'intérêt :

##### Programmation :

Python, JavaScript, Java, C++  
ESP32

##### Modélisation 3D :

SolidWorks, Blender

##### Réseaux :

Gestion VPS via PuTTY

### Autres expérience :

Maçonnerie

manutention

Baby-sitting

#### Réseaux

#### GESTION DES RÉSEAUX

- Création et configuration de VLAN pour segmenter les réseaux.
- Configuration manuelle des routes et utilisation de RIP pour la gestion dynamique des routes.
- Gestion des adresses IP manuellement et via RIP.
- Manipulation de switches et routeurs, incluant des équipements Cisco et non-Cisco.
- Gestion autonome d'un VPS pour l'hébergement et la configuration des services.

#### Projet Academique

#### CANDY CRUSH

- Utilisation de Processing (framework Java).
- Création d'un algorithme pour détecter les combinaisons de symboles identiques (3 ou plus).
- Implémentation d'un système pour supprimer les combinaisons et générer de nouveaux symboles aléatoires.
- Gestion d'animations pour les suppressions et les déplacements de symboles.

#### NONOGRAM

- Utilisation de Processing pour le développement du jeu.
- Création de nonogrammes en noir et blanc ou en couleur.
- Mise en place d'un système de vérification des solutions pour valider les réponses des joueurs.
- Ajout d'index pour afficher les indices des lignes et colonnes.
- Conception de l'interface utilisateur (UI) incluant des boutons et un affichage clair des nonogrammes et indices.
- Fonctionnalité permettant aux joueurs de créer et d'enregistrer leurs propres nonogrammes pour une utilisation ultérieure.

#### MINI MINECRAFT - PROJET DE 1 MOIS

- Utilisation de Solidworks pour modéliser un joueur et un bloc.
- Création de textures avec Photoshop.
- Développement d'algorithmes de génération de la carte en Python.
- Implémentation de diverses fonctionnalités du jeu, telles que la gestion de l'environnement et des interactions avec les blocs.

#### Projet personnel