

LUDVIG LARSSON :: DÉVELOPPEUR C/C++



☎ 07 70 02 34 04
✉ ludviglarsson@gmail.com

/COMPÉTENCES

Langages

- C/C++, J2ME (Java),
- PHP/MySQL environnements DirectX et Windows

Programmation

- Implementation d'algorithmes pour la conception de moteurs de jeux
- Mathématiques liés à la 3D ; *animation skeletal, pathfinder, shadowvolumes, collision detection...*
- Programmation Serveur & Client dans le domaine massivement multijoueur
- bibliothèques C++ (Qt, TinyXML, MySQL Connector, Boost, STL, Xerces...)
- Nitro SDK, Nintendoware et Revolution SDK

Logiciels

MSVC, Borland JBuilder, Eclipse, CodeWarrior, gcc
SVN, Mantis, Photoshop, Nitro Character, 3D Studio

/FORMATION

Ingénieur informatique

Université de Lund (Suède)

/LANGUES

Trilingue :

Suédois, français et anglais

Danois, norvégien

très bonne compréhension

/LOISIRS

Programmation de jeux multijoueurs en 3D et « interface web »
Robotique et microcontrôleurs

/EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Depuis octobre 2011 / **Alstom Grid** (Montpellier)

Développeur Recherche et Développement

Réalisation d'outils de communication réseau (Ethernet, IEC68150, MySQL et OPC),

logiciel de communication à distance (Bureau à distance, FTP, RDP, RTC ...)

2011 / **Alstom** (Montpellier)

Développeur Recherche et innovation

Création d'outils graphiques de surveillance réseau (Ethernet, IP, ICMP, SNMP), de communication et de maintenance (Archivage, visualisation de données).

2010 / **Mindoki**

Développeur et créateur

Réalisation d'un jeu vidéo Massivement Multijoueur en 3D temps réel
Serveur, Client, Serveur Web, Tools, Pipeline de production...

2007-2009 / **Dancing Dots** (Paris)

Développeur Nintendo DS et Wii

Réalisation de jeux Wii (Framework, GamePlay, détection de mouvements Wiimote...)

Réalisation de jeux Nintendo DS

2003-2007 / **Mediapiazza** (Paris)

Lead programmeur, développeur et gamedesigner jeux mobiles

Réalisation complète de plus de 20 jeux sur plate-forme J2ME (2 RPG, Shoot'em up, Bust-a-move like, jeu en 3D, Beat em up, Pinball, jeux de course...)

Portages (matrice de compatibilité : plus de 300 téléphones)

Responsable Recherche et Développement notamment framework, portage et serveur multijoueur

2001-2002 / **Spark Creative** (Paris)

Développeur Nintendo DS et jeux mobiles

Réalisation complète de plusieurs jeux : DragonTale (plate-forme Mophun), Zod (plate-forme J2ME)

Fabrication de divers tools, maps...