



Louis PRESTI

22 ans



BAC+3 | BUT INFORMATIQUE

**En Recherche d'un poste de développeur
Web/Back/Front/FullStack.**



06 87 05 89 29



louis.presti.pro@gmail.com



83640 Saint-Zacharie | 1 Rue Bringier Monnier



prestilouis.com



<https://github.com/Slyberr>



Permis B

Technologies

Kotlin/Java + Android Golang
Python Ocaml Visual Basic
HTML/Twig CSS/SCSS PHP
JS/TS SQL/NOSQL

Framework

.NET Framework Node.js
Symfony

Outils/Culture

VS&VS Code IntelliJ Git
API DevOps Sonar TDD
Agile/Kanban JQuery

Soft Skills

Pragmatique Adaptable Curieux
Collaboratif Circonspect Empathique
LaTeX NF203-ISO9001 : Traçabilité & documentation

Centres d'intérêt

Rubik's cube (Speedcubing) | Compétitions

Depuis 2017

Esprit de compétition, entraînement, détermination, partage. Tutorat de nouveaux compétiteurs depuis 2023 et organisateur de certaines compétitions.

Passion pour l'audiovisuel | Montage vidéo

Depuis 2017

Création de contenu sur une plateforme d'hébergement vidéo. Rigueur, acceptation de la critique, capacité de recul.

Tennis | Compétition

2021-22

Pratique en Club pendant dix ans, combativité.
Classement : 30/4

Expériences

Alternance Analyste-Programmeur 2024-2025 | ISILOG

Participation au développement des nouvelles fonctionnalités du progiciel de la société avec .NET Framework en temps que Analyste-Programmeur/Développeur FullStack. Alternance réalisée en dernière année de mon BUT Informatique.

Projets

KakiTimer | Projet web Symfony (en cours...)

Réalisation d'un chronomètre spécialisé pour les Speedcubeurs avec tous les outils nécessaires pour ces derniers (image du mélange, calculateur de moyennes, etc). Des comptes utilisateurs et d'autres fonctionnalités justifiant l'utilisation de *Symfony* sont à prévoir.

URL : <https://github.com/Slyberr/KakiTimer>

Portfolio en site web | Projet Personnel

Réalisation de A à Z d'un Portfolio sous la forme d'un site web dans un environnement Node.js (HTML/SCSS/TypeScript).

Programmation de particules 2D | Projet d'étude en Golang

Gestion de la performance et optimisations pour assurer un rendu sans perte. Préréglages de situations afin de mettre en évidence les fonctionnalités du programme.

Développement en équipe d'une Application | Projet d'étude en Kotlin/JavaFX

Transposition du jeu de société "Pikomino" en format numérique en un Sprint de 2 Semaines.