

# PIERRE RANDRIA

## Développeur de Jeux Vidéo

H, 31 ans, 7 ans d'expérience

6 rue Dulong, 75017 Paris

+33(0) 6 06 54 89 88

[pierre.randria@gmail.com](mailto:pierre.randria@gmail.com)

[www.pierrerandria.com](http://www.pierrerandria.com)

## Compétences

C#		Unity		Visual Studio Code		GameSparks	
JavaScript		Cocos2d-iPhone		Visual Studio		Photon	
Java		Android Studio		Xcode		Raknet	
Objective-C		UDK		Eclipse			
C/C++							

+ ActionScript 3, Groovy | XDK (X360), Dragon Age Toolkit, Flash/Stirling | Flash Builder, Flash Develop, Facebook API | App Store Connect, Google Play Console | Git, SVN | etc.

## Expérience professionnelle

### 2015-aujourd'hui | Virtual Regatta

Développeur Gameplay |    | Unity/C#, Xcode/Objective-C, Android Studio/Java

#### Jeux développés

- Offshore (jeu de régates offshore massivement multijoueur asynchrone, 3D)
- Inshore (jeu de régates inshore multijoueur temps réel, 3D)

#### Développement inter-jeux

- UI (scroll avec slider, boutons personnalisés, gestionnaire de popups, animations par code : tweens, fades, etc.)
- Localisation
- Communication client/serveur (interfaces de requêtes et réponses, gestions des erreurs)
- Achats in-app

#### Développement spécifique à Offshore

- Architecture globale (FSM, gestionnaire de scènes, gestionnaire des actions bateaux - voiles, cap, programmations, waypoints, etc.)
- Génération de la carte du monde (outils de traitement de données, génération de fichiers binaires, etc.)
- Affichage procédural de la carte du monde, projection mercator, fragment shader pour l'affichage de couleurs par hauteur et des biomes
- Interactions avec la carte du monde (souris et touch)
- Gestion des bateaux (mise à jour des données, synchronisation client/serveur, affichage des bateaux, shaders, etc.)
- Gestion des déconnexions réseau
- Gestions des données de vent

#### Développement spécifique à Inshore

- Moteur de dynamique des bateaux entièrement configurable (avancement, rotation, drift, trim, etc.) et sérialisation des états de bateaux
- Gestion et sérialisation des inputs
- Chat sur le plan d'eau et chat entre amis
- Divers shaders (décoration/coloration des bateaux, distorsion pour la surface de l'eau, réflexions, effet de profondeur pour les bateaux et les décors, cutout billboards pour les décors, etc.)

### 2013-2015 | Triplefun

Ingénieur Etudes et Développement |   | Unity/C#, Cocos2d-iPhone/Objective-C, Air mobile/AS3

#### Jeux développés

- Save Bob! (jeu arcade de type Frogger, 2D)
- Duelo (jeu de quizz multijoueur asynchrone, 2D)
- Stars (jeu de quizz, 2D)
- Permüt (jeu de quizz multijoueur asynchrone, 2D)
- TED (builder/tower defense, 2D/vue isométrique)

#### Développement inter-jeux

- UI (interactions, animation)
- Achats in-app
- Optimisations
- Logique de jeu

#### Développement spécifique à Save Bob!

- Gestionnaire de scènes
- Contrôles du personnage (touch)
- Construction procédurale des niveaux

#### Développement spécifique à TED

- Système d'affichage isométrique
- Interactions avec la map (touch)
- Placement des bâtiments, gestion de grille
- Gestion de la détection d'ennemis
- Gestion des projectiles

## 2011-2013 | Qozmo

Ingénieur Etudes et Développement |  | Flash/AS3

### Jeu développé

- Krisgard (jeu d'exploration/combats de monstres massivement multijoueur temps réel, 2D/vue isométrique)

### Développement spécifique à Krisgard

- UI (interactions, animation)
- Interactions avec les PNJs, système de dialogues
- Gestion des quêtes et du tutoriel
- Divers outils (avatars, dialogues, quêtes, animation, tutoriel, système de contraintes, choix payants)

## 2011 | Kylotonn

Stagiaire Programmeur |  | PlayAll/C++

### Jeu développé

- The Cursed Crusade (beat 'em up à l'arme blanche solo et coop en ligne, 3D)

### Développement spécifique à The Cursed Crusade

- Gestion de profils Xbox, Rich Presence
- Gestion des achievements
- Jeu en ligne : gestion des exclusions du lobby, invitations, synchronisation des joueurs lors des cinématiques
- Debug divers, optimisations réseau

---

## Etudes

### 2009-2011 | Université Montpellier 2

Master en Informatique | Ingénierie de l'Intelligence Artificielle

### 2005-2009 | Université Montpellier 2

Licence en Mathématiques et Informatique

---

## Divers

### Langues parlées et écrites

Français (maternel), Anglais (intermédiaire supérieur)

### Hobbies

Musique (batterie, guitare, piano), jeux vidéo/rétrogaming, voyages, sport (squash)

