

Tom Rochette
1630, rue Sauvé est, app. #4
Montréal, Québec
H2C 2A8
(514)-466-2580

tom.rochette@polymtl.ca - tom@tomrochette.com - <http://www.tomrochette.com>

Langue parlées et écrites : français (très bon), anglais (très bon)

Formation principale

2008 - (2011) **B. Ing., Génie logiciel.** École Polytechnique de Montréal, Montréal
2007 - 2008 **B. Ing., Génie électrique.** École Polytechnique de Montréal, Montréal
2005 - 2007 **DEC, Science de la nature.** Collège Ahuntsic, Montréal

Expérience professionnelle

Eidos Montréal / Montréal

mai 2010 - août 2010

Stagiaire en programmation - Deus Ex 3 - Human Revolution

- Développer des logiciels de grande qualité en C++;
- Optimisation et débogage du code, autant au niveau des bibliothèques qu'au niveau du code du jeu;
- Développer/Intégrer le système de téléchargement de contenu additionnel (DLC);
- Développer des outils pour simplifier la création et le test de DLC dans l'environnement de l'entreprise;
- Participation active à la correction de bogues rapportés par le QA à l'intérieur de délais fixés;
- Expérience avec débogage PS3/Xbox360.

École Polytechnique de Montréal / Montréal

mai 2009 - septembre 2009

Ingénieur conseil

- Ré-écriture de l'ensemble d'un cours de niveau universitaire, spécifiquement en génie logiciel;
- Développer un ensemble d'exercices et de travaux pratiques qui seront exécutés par les étudiants;
- Développer un site web à l'aide de PHP;
- Élaborer une ontologie du domaine du génie logiciel.

Chercheur

- Recherche dans le domaine de la fouille de texte (text-mining);
- Approche visant à déterminer le contenu d'une ressource à l'aide d'une ontologie pré-existante dans le but d'assigner une ou des étiquettes à cette ressource.

Umbreon Network - Hébergement web / Montréal

2008 - 2011

Fondateur

- Développer une interface de gestion pour les comptes clients;
- Installation, gestion et maintenance d'un serveur Linux. Mise à jour des applications;
- Écrire un ensemble de scripts permettant la gestion automatique du serveur;
- Développer des outils (applications console) additionnels;
- Répondre aux tickets de support technique.

Support technique

- Offrir une aide de nature technique à une clientèle utilisant PHP et MySQL;
- Vérifier les scripts des clients contenant des erreurs et offrir des solutions.

Compétences

- C/C++/C#, .NET, Java, Assembleur x86, Ruby, Visual Basic, Python, Perl, UML
- Qt, SDL, Open GL, DirectX, GLSL et HLSL de base
- Visual Studio, GCC, Borland Together, SVN, Design patterns
- Matlab, Maple, PSPice, LaTeX
- Web: HTML, PHP, CSS, Javascript, MySQL, Oracle, SQLite
- Windows 95 à 7, Linux Fedora/Debian, Mac Os 8/X
- Softimage|XSI, 3ds Max
- Suite Microsoft Office

Projets d'équipes

Jeu de billard, construit à partir d'un code de base simple.

- Programmation C++, utilisant OpenGL pour l'affichage avec utilisation de shaders GLSL de base;
- Programmation Java de l'interface graphique du programme, utilisation de l'API JNI;
- Moteur physique réaliste (gestion des collisions);
- Modélisation 3D (3ds Max) et texturage;
- Possibilité pour le joueur de modéliser une table de billard selon ses désirs.

Jeu de billard en réseau, une extension du projet de jeu de billard précédent.

- Programmation en C++/C#;
- Programmation d'un serveur multithread étant en mesure de répondre à plusieurs types de requêtes. Persistance d'un ensemble de données relative au jeu;
- Programmation d'un interface utilisateur permettant la discussion entre joueurs;
- Programmation d'un interface d'administration sur PDA de type Windows Mobile 5;
- Programmation de la synchronisation basé sur une topologie réseau en étoile;
- Utilisation des bibliothèques RakNet, Castle Project Active Record et SQLite.

Jeu de stratégie en temps réel (RTS), construit à partir d'un code de base.

- Programmation en C++;
- Gestion de caméra, formation d'unités, gestion de ressources;
- Intelligence artificielle;
- Modélisation d'un environnement;
- Emploi DirectX (avec shaders HLSL);
- Programmation du game play ainsi que des bibliothèques bas niveau;
- Utilisation des bibliothèques Awesomium, Lua, ticpp et FMOD.

Les références peuvent être obtenues au besoin.

C.V. Tom Rochette

février 2011