

Théo GHEUX

BUT informatique

Spécialisation : déploiement d'applications communicantes et sécurisées



Informations personnelles



Théo GHEUX



gheuxtheo.pro@gmail.com



13090 Aix-en-Provence



Permis B

Portfolio : theogheux.fr

Langues

Français ●●●●●

Anglais ●●●●●

Espagnol ●●●●●

HARD SKILLS

Développement Web : HTML et CSS

Développement logiciel : Java, Python et C++

OS : Windows et Linux

Base de données : pgSQL, SQL Developer et phpMyAdmin

SOFT SKILLS

■ Travail en équipe dans un cadre agile et Autonomie

■ Investissement et Ponctualité

■ Organisation

Objectif professionnel

Actuellement étudiant en 2^e année de BUT Informatique, je recherche un stage de 8 à 10 semaines à partir d'avril 2026. Motivé et rigoureux, je souhaite développer mes compétences en sécurisation et administration des systèmes au sein d'un environnement professionnel. Cette expérience me permettra de consolider mes acquis en vue d'une poursuite d'études en 3^e année de BUT en alternance.

Formations

BUT Informatique de sept. 2024 à juil. 2027
IUT Aix-Marseille, Aix-en-Provence
Deuxième année

Baccalauréat général et technologique de sept. 2021 à juil. 2024
Lycée Val de Durance, Pertuis
Spécialités Mathématiques et NSI
Mention très bien

Projets universitaires

Développement d'une application Web pour médecins :

- Réalisation dans un cadre agile d'une application sécurisée en modèle MVC pour suivi de données médicales via un tableau de bord interactif.
- Implémentation des opérations CRUD pour gestion du compte du médecin.
- Liaison avec une base de données structurée et sécurisée.
- Langages utilisés : HTML, CSS, PHP et MySQL.
- Outils utilisés : figma, looping, phpStorm, phpMyAdmin et GitHub.

Mise en place d'un réseau LAN :

- Mise en place d'un LAN constitué de 3 machines virtuelles sous Debian avec VMware
- Configuration d'un serveur DNS primaire, serveur de messagerie et serveur web de type apache.

Programmation de jeux vidéo 2D en C++ et Java :

Projet Java – Jeu inspiré de *Bombberman* :

- Développement d'un jeu en mode joueur contre joueur ou joueur contre IA, avec une interface graphique conçue en FXML.
- Application des bonnes pratiques de développement : implémentation de tests unitaires avec JUnit et mise en place d'une architecture MVC.
- Conception de plusieurs décors et d'un éditeur de cartes intégré ainsi qu'un système de création de comptes gérée par un fichier JSON.

Projet C++ – *Bandit vs Policier* :

- Conception d'un jeu jouable dans le terminal ou via une interface graphique développée avec la bibliothèque MinGL.
- Implémentation des modes multijoueur sur une même machine et d'un mode contre une IA disponible sur terminal uniquement.