Guillaume Pelletier

Montréal – Quebec

+1 (514) 812 3977 • gpelletier0@gmail.com
www.gpelletier.ca • [in guillaume-pelletier-762503212](https://in.linkedin.com/in/guillaume-pelletier-762503212) • [gpelletier0](https://github.com/gpelletier0)

Compétences

Langages: C#, C++, Python, Java, JavaScript, HTML5 & CSS

Modèles de conception: Singleton, Object Pooling, Observer Pattern, Observer with UnityEvents, Delegates, Signal/Listener with ScriptableObjects, Finite State Machine, Decorator pattern, Command pattern, Flyweight pattern, Factory pattern, Top Down Architecture

Bases de données: SQL, MySQL, PostgreSQL, Firestore, SQLite, JSON, XML

Gestion de projet: Git, SVN, GitHub, Azure DevOps, Jira, Trello

Technologies: Unity Game Engine, Firebase, Azure, O365, AWS

Langues

Français: Bilingue

Anglais: Bilingue

Espagnol: Debutant

Éducation

Institut Supérieur d'Informatique **Montréal, Quebec**
Programmation de Jeux Vidéo, *2020 - 2021*

Institut Supérieur d'Informatique **Montréal, Quebec**
Programmation, Réseaux et Sécurité, *2000 - 2001*

Expérience

Indépendant **Montréal, Quebec**
Consultant en informatique *2006 - Présent*

- Conception et mise en oeuvre d'un projet Firebase utilisant Authentication et une base de données Firestore.
 - Interface avec Unity Engine et C#.
 - Script de création de données simulé en Python 3.
- Administration et support à distance TeamViewer / AnyDesk
- Maintenance, support et administration de plusieurs ordinateurs de bureau et portables.

ArthroLab Inc. **Montréal, Quebec**
Administrateur réseau / Programmeur *2001 - Présent*

- Implémentation et administration
 - Instance Azure Active Directory et Exchange Server.

- Instance Microsoft O365 Teams et SharePoint.
- Développement d'une application Web ASP.Net Core MVC de suivi de dossier patient.
- Conception, implémentation, maintenance et administration de serveurs Windows, serveurs SQL/MySQL et d'instances AWS EC2.
- Implémentation, maintenance et administration
 - Clients et serveurs ESET/BitDefender antivirus et pare-feu.
 - pfSense Firewall pour la détection/protection des intrusions, le filtrage et la surveillance du contenu à l'aide de Squid et Suricata, l'accès à distance à l'aide du service OpenVPN.
- Mise en oeuvre et maintenance du logiciel de sauvegarde dans le nuage MSP360 pour postes de travail et serveurs avec des sauvegardes locales, amovibles et dans le nuage stocker sur un compartiment AWS S3 / Glacier.
- Surveillances des sauvegardes, état et journaux des antivirus/pare-feu, espace de stockage partagé et activité réseau, ajustement de l'équipement et des paramètres réseau selon les besoins.
- Développement complet de sites Web à l'aide de LAMP Stack déployé sur AWS EC2 et Lightsail.
- Automatisations de tâches liées à l'administration générale et réseautique diverse avec scripts python 3 maison.
- Maintenance et mises à jour de code d'applications C++ MFC héritées, création et refonte d'applications héritées en C# et Entity Framework.

Projects

ScriptableObject Inventory:

Unity et C#, ObjetsScriptables, OdinInspector.

Un système d'inventaire utilisant les ObjetsScriptables de Unity.

MapMaker:

Unity et C#, ObjetsScriptables, NaughtyAttributes.

Outil de création de map 3D de l'éditeur Unity de type Dungeon Keeper.

TurnBasedStrategy: (YouTube)

Projet de groupe (Taille 4), Académique Final.

Jeu tactique au tour par tour inspiré de Final Fantasy Tactics réalisé avec Unity Engine.

Contributions: ObjetsScriptables avec intégration d'Odin Inspector, inventaire et équipement des joueurs, info-bulle de superposition, temps de recharge et durée des capacités/consommables.

DuckHunter VR: (YouTube)

Projet de groupe (Taille 3), Académique.

Ré-imagination du classique Duck Hunt pour NES en VR, jeu de réalité virtuelle Oculus Quest utilisant XR Interaction Toolkit.

Contributions: intégration de XR Interaction Toolkit, placement d'objets interactifs en VR, canards, générateur de canards, cibles et modes de jeu.

WaveClearRPG: (YouTube)

Projet de groupe (Taille 3), Académique.

Contributions: recherche de chemin A* et Navmesh, IA utilisant State Machine, Behavior Trees et détection de joueur avec RayCast.

Chance Of Brains:

Projet Académique solo.

Jeu de tir et de survie à la troisième personne.

Singleton, Object pool, Raycast, Spawnpoints, Respawns, CharacterController