

Théo Doublet

Game Developer - À la recherche d'un stage (juin-septembre)

tdoublet@gaming.tech · <https://github.com/Toupetit2> · theodoublet.fr

Étudiant en 3^e année en développement informatique spécialisé en jeu vidéo, maîtrisant les principaux moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine)



Compétences

Langages : C++, C#, Python

Technologies et bibliothèques :

- **C++ :** SFML, ImGui
- **C# :** Unity
- **Python :** Pygame, Discord.py
- **C++ :** Unreal Engine

Développement : Programmation Orientée Objet, structures de données, algorithmes

Outils : Git, GitHub, Visual Studio

Langues :

- Français - langue maternelle
- Anglais - B2

Projets réalisés

janvier
2026

Développement d'un prototype de jeu multi

Unreal Engine 5

Projet réalisé sur 2 semaines en solo d'un jeu de duel FPS. Fonctionnalités disponibles : score (timer, UI synchronisée, écran victoire/défaite), déplacements avancés, tir, tchat.

avril
2025

Développement d'un Zelda Like

Développement en C++

Création des déplacements, animations et interactions du personnage du joueur.

novembre
2023

Recréation de Tetris

Développement en Python

Projet de NSI libre. Le jeu Tetris a été recodé presque complètement, avec un mode multijoueur et spectateur en ligne, ainsi qu'une IA utilisant un réseau de neurones et le deep learning. Projet réalisé sur 2 mois, à raison de 2 heures par semaine, en solo.

Expériences

Stage - La Whatoubance TFT

Association La Whatoubance TFT

juin
2026

Développement d'un bot Discord : lien avec le compte Riot (RSO), gestion des rôles, notifications Twitch, outils de modération, système de monnaie virtuelle (mini jeux, loterie, paris, etc.), tickets, salons vocaux. 800 utilisateurs 2 semaines après le lancement, 150 utilisateurs quotidiens.

Stage - Vétérans de France

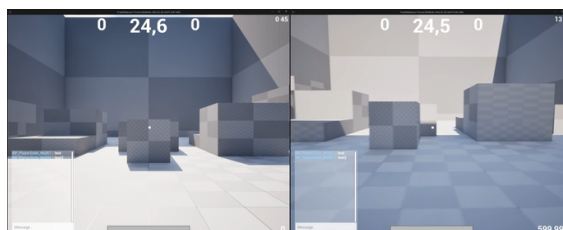
Association Vétérans de France.

juin
2025

Développement de plusieurs mini jeux pour leur évènement « V-Day », notamment la création d'un démineur sur le thème de l'association, en React avec TypeScript et ViteJs.



Zelda Like
(Développé en C++)



Projet Multijoueur
(Unreal Engine 5)