

Paul Lemattre

Programmeur Gameplay

(En apprentissage)



Né le 29 aout 2005

A propos

Initié à la programmation au lycée, je me suis pris de passion pour le développement de jeux vidéo.

Autonome et rigoureux, j'aime les choses bien faites et sais proposer des solutions en fonction des idées, des demandes, et des contraintes techniques du projet.

Projets

[Rush Hour](#)

Projet L1

- Unity
- Arcade multijoueur
- Réalisé à 6



[Can you reach the door?](#)

Concours license

- Unity
- Puzzle parcours
- Réalisé seul



[Starland](#)

Kenney Jam 52h

- Unity
- Idle
- Réalisé à 2



Expériences professionnelles

Prototypreur et Intégrateur Babao - janv 2024

Missions :

- Réaliser une première ébauche des mini-jeux imaginés par les game designer.
- Intégrer les quêtes et les mise-en-scènes imaginés sur les playboards
- Interagir avec une base de données afin d'intégrer des dialogues et quêtes.

Compétences

Langages de programmation

C#
C++
Python

Outils

Visual Studio
GitHub
Unity

Langues

Français
Anglais

Formation

Licence générale Informatique Jeux Vidéo.

Cnam Enjmin Angoulême 2023-2026.

Apprentissage en rythme alterné : 4 jours de travail et un jour de formation à distance par semaine.

- +33 6.01.88.05.28
- Paul.lemattre1@gmail.com
- 62128 Billy-Berclau (Proche de Lille)
- Permis B
- LinkedIn : www.linkedin.com/in/paul-lemattre
- Portfolio : <https://paullemattre1.wixsite.com/lemattrepaul>
- Itchio Personnel : <https://gunilem.itch.io>
- Itchio Iconic Snails : <https://iconic-snails.itch.io>
- Itchio RushHour : <https://hrndz-joseph.itch.io/rushhour>