

Pierre MARTIN

Fullstack Software Engineer

5 ans d'expérience



07 86 01 99 04
pierredesigner.com
pierremartin.pro@gmail.com
5 rue des Loges
18320 Marseilles-lès-Aubigny

Résumé

« Créer & innover »

Passionné, autonome, je possède une forte expérience en algorithme acquis en faisant face à de nombreux challenges technologiques.

<http://pierredesigner.com>

<https://github.com/PierreMartin>

Langues

- **Français** : Maternelle
- **Anglais** : Technique

Compétences

Systemes :

Windows / Mac / Linux

Programmation Front-End :

- JavaScript (ES5, ES6) / TypeScript
- React (Hooks) / Redux
- Tests unitaires : Jest
- APIs REST
- ApolloJS

Programmation Back-End :

- NodeJS / Express / Socket.io / GraphQL
- SQL

Système de gestion de base de données :

- MongoDB / Mongoose
- MySQL

Intégration :

- HTML 5 / JSX
- CSS 3 / LESS / Post-CSS
- Bootstrap / Semantic UI React / Ant Design
- Responsive design : Media-Query
- Gestion des typographies et des images
- Sémantique & référencement

Système de versionning / package managers / services :

- Git / NPM / Gulp
- Webpack / Babel
- Microsoft Azure / AWS

Expériences

Inwink (Infinite Square)

avril 2019 – maintenant (2 ans et 3 mois)

Front-End Software Engineer – CDI.

Plateforme spécialisée dans la gestion d'événements BtoB de grands comptes.

Activités et missions :

Intégré à l'équipe technique d'environ 10 personnes, je m'occupe de l'évolution et de l'implémentation de nouvelles fonctionnalités du back-office et du front-office d'Inwink.

Je suis chargé :

- D'implémenter **une solution d'emailing** (fonctionnalité majeur du back-office).
- D'améliorer la génération de présentation PowerPoint depuis du HTML avec Pptxgen.js
- D'implémenter une **interface de gestion des noms de domaines** (avec gestion d'ajout / suppression, de vérification de la disponibilité des noms de domaines saisie, d'upload des certificats, des configurations DNS).
- D'implémenter une **interface de génération de QR-Codes**.
- D'améliorer l'application **Inwink sur Microsoft Teams**.
- D'implémenter un **chat vidéo** avec Twilio :
 - Implémentation des paramètres d'input / output de l'audio et de la vidéo.
 - Affichage des informations des participants.
 - Implémentation d'un bouton « Mute » pour l'audio ou la vidéo.
 - Implémentation de partage d'écran vidéo.
 - Gestion des erreurs et incompatibilités des navigateurs ou des devices.
- D'améliorer l'interface de saisie de la documentation d'Inwink avec Markdown-it.
- D'améliorer le téléchargement de fichiers avec Azure-storage.
- De refaire le composant de sélecteur de date / d'heure.
- Bug fixing.

Quelques fonctionnalités implémentées pour la solution d'emailing :

- Une galerie permettant de sélectionner un modèle d'email parmi une liste proposée, trié par catégories.
- Un éditeur de création de modèle d'email qui fonctionne en glisser-déposer, façon WYSIWYG.
- Cet éditeur permet de modifier :
 - Le contenu : ajouter des sections (sur 1, 2 ou 3 colonnes) dans lesquels vous ajoutez des blocs (texte, image, CTA, QR code, etc.).
 - Le design : changer la couleur de fond, la couleur des blocs, les polices utilisées...avec rendu en temps réel.
- Un sélecteur de champs dynamique (« Merges Tags »). Ces champs dynamiques seront remplis par les données des utilisateurs au moment de l'envoi de l'email.
- Un mode de prévisualisation : permet de prévisualiser le mail tel que le verrait un contact spécifique.

Aperçu de la solution d'emailing que j'ai implémenté : <http://pierredesigner.com/sites/inwink/emailing>

Technologies utilisées pour la solution d'emailing : MJML / React-dnd / TinyMce / Monaco-editor / Azure-storage / Storybook

Technologies utilisées pour l'application Inwink sur Microsoft Teams : Ngrok / App Studio / Microsoft/teams-js / Chart.js

Environnements et technologies utilisées :

- **Architecture** : React, Redux
- **Langages** : TypeScript, ES6, LESS, Post-CSS, JSX
- **Système de versionning** : Git
- **Librairies** : Loki.js, Lodash, Twilio, React-virtualized, Moment.js, TinyMce, Monaco, React-dnd, Pptxgen.js, Markdown-it, Azure-storage, Cordova
- **Build Manager** : Gulp, Webpack
- **Fonctionnement en méthode** : AGILE

SFR (Altice Lab France)

novembre 2016 – avril 2019 (2 ans et 6 mois)

Front-End Software Engineer – CDI.

Activités et missions :

Intégré à l'équipe de développement UI, je m'occupais de l'UX/UI du portail des boxes TV et j'ai notamment participé à la création d'un portail pour une nouvelle box américaine.

J'étais chargé d'améliorer l'interface des boxes V1, V2, V3 et SFR MINI coté UI :

- Bug Fixings reportés par les validateurs des boxes.
- Implémentation des nouvelles fonctionnalités (PVR, Time shift, mise en veille, settings, VOD).
- Monitoring : Mise en place de report de logs pour Kibana.
- Code review & best practices.
- Test Unitaires avec Jest.

Sur le projet US, j'étais chargé d'implémenter toutes les fonctionnalités en rapport avec les vidéos enregistrées coté UI :

- Gestion et implémentation de modules de restriction (Contrôle Parental + vidéos enregistrées).
- Implémentation des popups de création et d'édition d'un enregistrement contenant certaines options que l'utilisateur peut modifier (enregistrement récurrent ou non sur les séries, modification de la durée) + appels aux Web Service correspondant.
- Implémentation d'un module de suppression des vidéos.
- Gestion des cas d'erreurs et de restrictions (provenant du Back-End, du Middleware ou de l'UI) avec affichage d'une popup ou d'une notification à l'utilisateur.
- Affichage d'un module permettant la récupération des vidéos enregistrées avec l'affichage d'information du programme.
- Implémentation d'un filtre permettant de trier les modules contenant les programmes selon des critères.
- Code review & best practices.
- Requêtes SQL afin de récupérer les données.
- Bug Fixings reportés par les validateurs des Boxes US.

Nous travaillons en méthode Agile et nous sommes encadrés par un scrummaster, un product-owner et un architecte logiciel.

Environnements et technologies utilisées :

- **Architecture** : Le projet repose sur des architectures modulaires fait en interne, semblable à React.
- **Langages** : ES6, LESS, SQL, HTML 5
- **Système de versionning** : Git
- **Test unitaires** : Jest
- **Build Manager** : RequireJS, Webpack
- **Fonctionnement en méthode** : AGILE - Sur la suite Atlassian (Jira, Bitbucket, Artifactory, Confluence)

Fullstack Software Engineer – Alternance

Startup spécialisée dans les réseaux sociaux, microsites et applications mobiles.

Activités et missions :

Intégré à l'équipe de développement, mes missions étaient :

- Participer à la conception et à la refonte du backoffice de la plateforme.
- Vérifier le rendu des applications et les compatibilités cross browser / mobile.
- Alimenter la documentation (Confluence).
- Résolution des bogues.
- Mise en place de fonctionnalités personnalisées (connexions, partages) via les API : Facebook, Twitter.

Environnements et technologies utilisées :

- **Back** : Symfony 2, Doctrine, Composer
- **Front** : Bootstrap, jQuery
- **Système de versionning** : Git, Bitbucket
- **Task runner** : Grunt (unglify, jshint, watch, cssmin)
- **Fonctionnement en méthode** : AGILE SCRUM

Développeur Front-End - Alternance

Société d'exportation de matériel pétrolier.

Activités et missions :

J'ai eu pour mission de concevoir et de développer deux sites :

- <http://aps-export.com>
- <http://jld-consulting.com>

Seul sur ces projets, j'ai su travailler en parfaite autonomie et faire preuve de sens de l'organisation :

- Conception générale des interfaces
- Apparences des sites et de leurs ergonomies
- Webdesign, Intégration, Développement web
- UX Design, prise de brief.
- Référencement, mise en production
- Compatibilité cross browser / mobile - Responsive Web Design

Environnements et technologies utilisées :

- HTML5, CSS3, JS, PHP, SVG
- jQuery, VelocityJS
- Bootstrap
- Grunt (sass, unglify, jshint, watch, cssmin)
- SASS, Compass
- Animations CSS3 / SVG / Javascript

Webdesign, développement Web, gestion de projet, conseil & relation client.

Activités et missions :

Projets menés :

- Conception et réalisation d'un projet web sur mesure pour l'ouverture d'un atelier de restauration de peintures, de meubles anciens et d'œuvres d'art situé à Paris.
- Conception et réalisation d'un projet e-commerce pour la vente de cadres anciens, de dorures d'œuvres d'art.

Mes missions étaient :

- Accompagnement des clients
- Définition du cahier des charges
- Réalisation design + maquettes
- Intégration (HTML5, PHP, JAVASCRIPT)
- Mise en place d'un formulaire de demande de devis avec upload de fichiers
- Implémentation d'une carte (Google Map API)
- Gestion de la compatibilité multi-devices (Media Queries)
- Gestion de la mise en production
- Optimisation du référencement naturel et des performances

Environnements et technologies utilisées :

- Magento
- HTML, PHP, JavaScript, CSS
- jQuery
- Google Map API

Webdesigner – Stage

Société qui a pour objet le développement, la production et l'administration de grands quiz et jeux multi-joueurs en Flash sur Internet et sur tablettes numériques.

Activités et missions :

La mission de ce stage était de remplacer un poste de webdesigner ayant comme principal client France Télévision.

Les activités à ma charge :

- réaliser des visuels pour les réseaux sociaux
- réaliser des newsletters
- réaliser des éléments graphiques pour les jeux
- réaliser des opérations de promotions

Environnements et technologies utilisées :

- Photoshop
- Illustrator
- HTML5, XHTML, CSS, JavaScript

Ce projet a été réalisé en dehors des heures de travail.

HubNote est un réseau social qui permet de prendre et de partager des notes.

L'application propose les services suivants :

- La publication de notes pouvant contenir : textes, images, code source, tableaux, formules mathématiques...
- La possibilité de donner un score de fiabilité à une note (entre 1 et 5).
- La possibilité d'ajouter des commentaires à une note.
- Une authentification gérée avec Passport.js + authentification avec Facebook
- Une navigation avec react-router
- Une page affichant la liste des utilisateurs / des notes
- Une page affichant le détail d'un utilisateur / d'une note
- Un formulaire de recherche permettant de retrouver des notes
- La possibilité de communiquer avec les autres utilisateurs par un chat en temps réel avec persistance des données :

Principe : Chaque message envoyé possède un channel unique. Les nouveaux messages sont envoyés à tous les clients du channel avec Socket-IO et une requête permettant d'obtenir les messages du channel sera effectuée à chaque reload.

Le système de channel permettra, dans une évolution ultérieure, l'ajout de plusieurs participants à une discussion.

Un composant situé dans le menu principal permet de récupérer tous les nouveaux messages et tous les nouveaux channels via sockets. Ceci permet de lister tous les messages non lus et un événement au clique permet d'ouvrir la discussion contextuelle.

- Une page de « settings » permettant l'édition du profil utilisateur de : ses informations, ses avatars, son mot de passe :

Chaque avatar envoyé par un utilisateur est copié en plusieurs tailles à l'aide de **Jim** puis enregistré sur un bucket S3 d'Amazon à l'aide du middleware **Multer**.

Dans le cas d'erreur de saisie d'un utilisateur, lors de la soumission d'un formulaire, le back-end renvoie le(s) champ(s) à corriger avec un /des message(s) d'erreur.

Environnements et technologies utilisées pour le projet : MERN stack :

- ES6 + ESLint + config-airbnb
- Node.js + Express.js
- SSR (Server Side Rendering)
- React + Redux + React-router
- Webpack + Webpack-dev-server + hot reloading + Babel
- MongoDB + Mongoose :

Base de données NoSQL. Mongoose sert de passerelle entre le serveur Node.js et le serveur MongoDB. Utilisation des **populations** et des **agrégations**.

- **Socket-IO :**

Permet la gestion en temps réel du chat.

- **Passport.js :**

Accompagné de la stratégie Facebook qui permet aux utilisateurs de se connecter à mon application à l'aide de leur compte Facebook.

- **Multer :**

Permet d'enregistrer les avatars des utilisateurs dans un répertoire coté serveur.

- **Cropper.js :**

Permet à l'utilisateur de redimensionner son avatar avant de l'uploader. La fonctionnalité est intégrée dans une popup.

- **Semantic React UI :**

Framework HTML mettant à disposition une grille CSS et de nombreux éléments / modules.

- **SASS + Post-CSS :**

Préprocesseur CSS. Post-CSS, utilisé avec notamment next-css, permet d'auto préfixer certaines propriétés CSS.

- **AWS S3 :** Pour les avatars.
- **Mise en production :** configuration d'un serveur HTTP Apache sur un environnement Ubuntu, installation de PM2 pour lancer le serveur nodeJS.

Bonnes pratiques :

- Utilisation des Prop-types permettant de vérifier le type sur la propriété du component.
- Utilisation des « SyntheticEvent » de React.
- Utilisation des composants « contrôlé » pour les inputs.
- Utilisation des composants de Classe / Fonctionnel, selon le contexte.
- Mise à jour du store de Redux => Immutabilité et fonctions pures.

Lien : <https://hubnote.app>

Formations

Formation React

juin 2016 (1 mois)

React :

- Composants et assemblage des composants
- State : Etat local d'un composant
- Props : Communication inter-composants
- Gestion des formulaires avec React
- Cycle de vie d'un composant
- Navigation avec React-router

Architecture Flux :

- Les actions
- Le dispatcher
- Les stores
- Les views (composants React)

Architecture Redux :

- Les Actions
- Le Reducer / CombineReducers
- L'immutabilité
- Le Store
- Les fonctions pures

Ecole Multimédia (Paris)

2015 – 2016

Certification professionnelle de niveau II « Développeur Web ». Formation d'un an en alternance.

La formation se compose de 2 modules et d'un projet final à réaliser :

1. Programmation Front-end
2. Programmation Back-end
- ✓ Réalisation d'un site e-commerce avec Laravel

A.F.P.A.

2013 – 2014

Certification professionnelle de niveau III « Webdesigner ».

La formation se compose de 3 modules et d'une période en entreprise :

1. Préparation des graphismes
2. Réalisation des pages web
3. Elaboration des séquences d'animation vectorielles interactives
- ✓ Période en Entreprise (Silicon Carne – France télévision)

U.C.P.A. (Lyon)

2008 – 2012

Formation technicien son et effet spéciaux scénique.

Compagnons du Devoir du tour de France

2004 – 2008

Baccalauréat professionnel – Aménagement et finition – spécialité ébénisterie.

Intérêts

- Game développement sur **Unity** (apprentissage personnel sur le langage **C#**).
- Mobile développement sur **React Native** (apprentissage personnel).
- Culture web – Randonnées – Musique électronique.