

DÉVELOPPEUR REACT / NODE

RÉSUMÉ 5 ans d'expériences autour des technologies JavaScript et C# (React, TS, Node, DotNet, Unity)
 Développeur d'applications Web/Mobile/Desktop + Jeux-vidéos
 Mise en place des normes & standards & Socle pour le développement transverse Front/Back.
 Investissement personnel dans les nouvelles technologies.
 REPO GIT: [HTTPS://GITHUB.COM/HAMZAKHALIFA?TAB=REPOSITORIES](https://github.com/HAMZAKHALIFA?TAB=REPOSITORIES)
 LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/hamza-khalifa-726b11151/>

FORMATION 2018 – Diplôme d'ingénieur en Génie Logiciel
Ecole Sup Privée d'Ingénierie et de Technologies (ESPRIT).

CERTIFICATION 2020 – Certification de complétion d'un cours Unity C# avancé sur UDEMY
 2020 – Certification de complétion d'un cours NodeJS sur UDEMY

CONNAISSANCES TECHNOLOGIES

- ❖ **LANGUAGES** : Javascript - ES6 - Typescript - C# - GraphQL, PHP - CSS - HTML - Java
- ❖ **SGBD & NOSQL** : Firebase, MYSQL, MongoDB, Neo4j
- ❖ **DÉVELOPPEMENT WEB** : React Web, Ionic React, MeteorJS, NextJS, React Hooks, Redux, Redux Tooltip, React Redux, React Redux Middlewares, React Router, DotNet, GraphQL Apollo, Laravel, Lighthouse, Axios, SCSS, JEST, Enzyme, ExpressJS, Passport.js, Wordpress, Symfony
- ❖ **MOBILE** : React Native, Unity, Android
- ❖ **OUTILS** : Git - GitHub - Heroku, Netlify, Azure Devops, SQL Server, Bitbucket - Visual Studio Code, Visual Studio, MonoDevelop - Blender - Spriter - Daz Studio - OVH - Android Studio - Trello - Slack, ClickUp, FileZilla - Firebase Dashboard, PhpMyAdmin - Sketch, Postman, Netlify, Cloudflare, Vercel
- ❖ **MÉTHODOLOGIES** : SCRUM.

LANGUES

- ❖ **ANGLAIS** : Courant
- ❖ **Français** : Courant

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

DEPUIS JUIN 2022 : TECH LEAD FULL STACK

CONTEXTE:

En parallèle avec mon travail actuel chez CACIB en tant que développeur FullStack, j'ai consacré mon temps libre dans la fondation et le développement de ma vision: Un CMS pouvant être configuré et instancié par un Super Admin pour devenir soit:

- 1- Un Blog Post (Création dynamique de pages et de postes)
- 2- Un tableau de bord pour la gestion et l'analyse de données (KPI) (Création dynamiques des données quantitatives)
- 3- Un Portfolio
- 4- Un réseau social (Chat à la Facebook: Page indépendante de chat + Chat boxes partout)
- 5- Un E-Commerce

RÉALISATIONS:

- ❖ Traduction dynamique des textes statiques et des textes dynamiques. (Les textes statiques dans l'application peuvent être changés + la possibilité d'ajouter du texte et de traduire les textes ajoutés aussi).
- ❖ Création dynamique des formulaires sous la base de création de champs et de modèles à partir des champs.
- ❖ Affichages conditionnels des champs: Gestion d'affichage des champs dans les modèles en fonction des états d'autres champs
- ❖ Gestion des rôles et des permissions (Création dynamique des rôles + attribution des permissions à chaque rôles + gestion des permissions pour chaque modèle aussi dynamiquement créé)
- ❖ Dynamisation des notifications en fonction des rôles et des modèles.
- ❖ Système de Chat (Chat boxes partout dans l'application + Page indépendante pour le chat)
- ❖ Configuration de l'application par le super admin pour activer et désactiver des fonctionnalités.
- ❖ Application utilisée en interne par les membres de l'équipe et par une équipe de Marketing dans le domaine pharmaceutique.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

React, React Redux, Redux tooltip, Typescript, NodeJS,, ExpressJS, Socket.io, MongoDB, Heroku, Netlify, Google Cloud, Wix, monday.com,

DEPUIS DÉCEMBRE 2021 : DÉVELOPPEUR FULLSTACK + TECH LEAD FRONTEND – CACIB (CRÉDIT AGRICOLE)

CONTEXTE:

En tant que développeur FullStack, j'ai fait partie d'une équipe de 8 personnes chez CACIB pour le développement de nouveaux projets et fonctionnalités au sein d'un grand macro projet de gestion des demandes bancaires.

RÉALISATIONS:

- ❖ Terminé un projet de gestion des réclamations dans une banque (Workflow + Notification + gestion de permissions)
- ❖ Terminé un projet très complexe de parcellement de documents (CNI, Passeport, Pouvoir, etc...), catégorisation de documents, validation des données par l'utilisateur (Drag and Drop, etc...), intégration avec de multiples API, etc...
- ❖ Participé à l'amélioration de l'interface: Système de drag and drop des PJs entre les popups de mails, Drag and drop des emails dans un input comme sur Outlook/Gmail, système de brouillon des mails, archivage des mails, correction de bug, etc...
- ❖ Amélioration de l'architecture de l'application: Redux + Grande phase de migration vers "Formik": J'étais le principal lead et responsable de la migration dans les zones les plus sensibles et complexes de l'application.
- ❖ KPI et études statistiques (Temps d'attente d'une réponse d'un client/gérant, moyenne, etc...)

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

.NET Core, Entity Framework, SQL Server, SSMS, Elasticsearch, Kibana, React, Redux, Azure DevOps, S3

DÉCEMBRE 2019 - DÉCEMBRE 2021: TECH LEAD FRONTEND – TOOLY/COMINITY

CONTEXTE:

En tant que tech lead React JS, j'étais amené à travailler sur le développement d'un CRM au complet avec un portail client et un portail d'achat en ligne" + "Revue de code et maintenance d'autres projets React.

RÉALISATIONS:

- ❖ Développement d'une application pour la gestion des relations clients-business sur du React Redux, GraphQL Apollo client + Laravel et Lighthouse.
- ❖ Transformation de l'application CRM développée en un gros module contenant un ensemble de fonctionnalités fondamentales dont les composants React visuels sont très flexibles et modifiables par types et préférences client.

- ❖ Follow up et revue de code approfondie de plus de 3 autres applications en cours de développement par d'autres développeurs de différentes origines dans un environnement très diversifié.
- ❖ Responsabilité technique sur le maintien et le bon déroulement de tous les projets Frontend.
- ❖ Encadrement des stagiaires et celui des autres contributeurs Frontend au sein de la société.
- ❖ Gestion des projets, affectation des tâches et déploiement et intégration continue sur Jira, Bitbucket, Tempo, Netlify et Slack

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

React version 16.13.1, GraphQL, Redux Rest API, Apollo client, Wordpress, NextJS, Gatsby, Laravel, Lighthouse, Bitbucket, Netlify, Vercel, Heroku, Visual studio code, Discord, Slack, tempo smart commits, Jira..

DÉCEMBRE 2018 – DÉCEMBRE 2019 : CTO / DÉVELOPPEUR REACT/NODE/WORDPRESS – MATERIALITY REPORTING

CONTEXTE:

En tant que développeur fullstack JS, j'étais amené à travailler au sein d'une équipe de 5 personnes pour le développement d'une plateforme de gestion de contenu des sites web de reporting et d'automatisation du processus de développement WEB.

RÉALISATIONS:

- ❖ Responsable technique et de prise de décisions sur les technologies à utiliser en fonction du besoin.
- ❖ Développement d'un BackOffice pour un système de d'édition du contenu des sites WEB de reporting.
- ❖ Développement d'un système de synchronisation des données entre une base centrale et des instances clientes de sites WEB.
- ❖ Développement d'un système d'automatisation de création de charts.
- ❖ Développement d'un système de chat pour une communication plus fluide et rapide en internes et avec les clients
- ❖ Administration Linux: Responsable du maintien du bon fonctionnement des sites WEB et des serveurs qui les hébergent

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

React version 16.8.6, architecture Hooks + React Context API (Alternative à Redux) Node version 12.1.0 Wordpress: Elementor et ACF, Serveurs Linux

JANVIER 2018 – JUILLET 2018 : DÉVELOPPEUR MOBILE/WEB – EL TIGRE SOFTWARE SOLUTIONS

CONTEXTE:

Développement d'une application React Native pour un réseau social dont la valeur ajoutée consiste à l'amélioration du bien être au travail

RÉALISATIONS:

- ❖ Développement mobile d'une application pour l'amélioration du bien être au travail
- ❖ Développement de plugins Wordpress: Un plugin pour la visualisation des photos Instagram sur le
- ❖ BackOffice de Wordpress et l'association des produits WooCommerce aux photos qui leur correspondent.
- ❖ Intégrateur CSS de sites WEB
- ❖ Conception des diagrammes d'activités pour les projets en cours.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

React version 16.3.1, Architecture Redux React Native version 0.55.3 Node version 10.1.0 Wordpress - Neo4j - Firebase - GraphQL - Sketch Javascript - ES6 - CSS - HTML

SEPTEMBRE 2017 – DÉCEMBRE 2017 : DÉVELOPPEUR REACT NATIVE – PLACEHOLDER

CONTEXTE:

Développement d'une application mobile en React Native pour la gestion et la visualisation des événements des facultés de Médecine de Tunis.

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE :

React version 16.0.0-alpha.12, architecture Redux React Native version 0.48.2 Firebase - Sketch

EXPÉRIENCES PERSONNELLES (+4 ANS)

ENVIRONNEMENT TECHNIQUE:

Unity Game Engine version 2019.4.3, Compétences avancés en C#, Visual Studio, Blender, Photopea, Unity Hub Asset Store Daz Studio

BLOODTHIRST

Complétion d'un jeu de tir à la troisième personne en ligne ou en mode solo. Une expérience satisfaisante de tir de zombies en utilisant différentes armes de différents types et outils: « BloodThirst »

Lien de téléchargement : <https://quantumeraser.itch.io/bloodthirst>

Lien du Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=WL88tmtv8Rc>

Page Facebook: <https://www.facebook.com/Bloodthirst-106107501207076>

DWELLERS

Complétion d'un jeu de plateforme mobile 2D: Un Dungeon Crawler de 10 niveaux difficiles et énigmatiques.

Lien de téléchargement: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Hamza.Dwellers>

Lien du Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=B-bcQ_SINYQ

GONE WRONG

Complétion d'un jeu d'Horreur à la première personne du style Resident Evil et Silent Hill: « Gone Wrong »

Des Jump Scares - un système d'inventaire - un système de combat à l'arme à feu et au armes mêlée - un système de Boss Fights - des mécanismes de conduite de véhicules - un mode histoire poussé - mystérieux et bien étudié, un système d'appel téléphonique avec des NPCs - Un système avancé du comportement des ennemies et de leurs différents états (AI)

Page Facebook: <https://www.facebook.com/Gone-Wrong-108665307486344/>

UNCIVILIZED

Développement d'un jeux en ligne « Uncivilized » avec les systèmes et mécanismes suivants:

- Un système de sauts et d'escalade à la Assassin's Creed
- Un système de survie
- Un système d'états physique et psychique du personnage (Comme sur les Sims)
- Un système de combat
- Un système de conduite de véhicules
- Synchronisation des mouvements du personnage, de sa santé, de son état et de ses actions et interactions avec le serveur et les autres clients
- Un système d'inventaire
- Un système de combat à l'épée et aux armes à feu
- Un système d'utilisation et d'interaction avec des objets, des portes, etc...
- Un système de changement de vêtements
- Un système de missions dynamiques synchronisées avec les autres joueurs en ligne

- Un système de modes de jeux: Free for all Battle royal, Coopération, Solo
- Un système d'optimisation de performances dans un grands mondes ouverts et libres à la GTA

AUTRES

Développement de plus de 9 Jeux 2D

Lien du Trailer: <https://www.youtube.com/channel/UC3fK2n2IH4T7B3zNOQa46Jw/videos>