



ROCHEREAU Pierre

Étudiant ingénieur en informatique

Contacts

1 allée des Piverts
33 260 Cazaux, France

Téléphone : (+33) 7 82 82 53 15

E-mail : pierrerochereau33@gmail.com

Site web & projets : <https://pierrerochereau.dev/>

Compétences de programmation

Langages de programmation : C++, Rust, Java, Python

Programmation orientée objet & ECS

Moteurs de jeux : Unreal Engine, Godot Engine, Bevy

Outils de développement : Git, Perforce, CMake, LaTeX

Développement web : HTML, CSS, JavaScript, PHP

Système de gestion de base de données : PostgreSQL, MySQL

Programmation parallèle : OpenMP, CUDA

Langues

Anglais

Niveau C1 TOEIC

Espagnol

Conversational

Études et diplômes

Double diplôme — Maîtrise informatique (Jeux Vidéo) (3^e année)

UQAC, Chicoutimi (Québec) G7H 2B1, Canada — 2025-2026
- Programmation réseau pour le Jeux Vidéo avancé

École d'ingénieur — filière informatique (3^e année)

ENSEIRB-MATMECA, Bordeaux, 33522 — 2023-2026

Classes préparatoires MPSI - MP (option informatique)

Lycée Montaigne, Bordeaux, 33000 — 2021-2023

Baccalauréat générale mention TB

Lycée de la Mer, Gujan Mestras, 33470 — 2018-2021

- Spécialités Mathématiques et Physique-Chimie
- Option Mathématiques expertes et Section européenne anglais

Expériences professionnelles

Employé polyvalent - Supermarché (travail saisonnier)

2021, 2022, 2023, 2024 et 2026 (9 mois au total)

- Mise en rayon
- Caissier

Loisirs

Sport

- Football (6 ans)
- Tennis (6 ans)
- Volleyball (4 ans)

Jeux vidéos

Séries

Projets personnels

Downsampling (2 mois, 3 personnes, Unreal Engine)

Développement d'un jeu d'énigme en vue à la première personne dont le but est de progresser niveau par niveau en utilisant différents pouvoirs afin de résoudre les puzzles bloquant la progression du joueur.

Frontline Bastion (4 mois, 5 personnes, Unreal Engine)

Développement d'un FPS / Tower Defense solo dans un style futuriste dont l'objectif est de défendre une base en affrontant des vagues d'ennemis continues.

Lady Jane: Voleuse Extraordinaire (4 mois, 6 personnes, Unreal Engine)

Développement d'un jeu d'infiltration en vue à la troisième personne dans un style cartoon dont l'objectif est d'infiltrer une banque afin de récupérer un objet.

Création d'un moteur physique (4 mois, 2 personnes)

Développement d'un moteur physique en C++ utilisant OpenFramework pour le rendu graphique.

Création d'un serveur de jeu (4 mois, C++ / Godot Engine)

Développement d'un serveur de jeu en C++ relié à un petit jeu multijoueur en 2D développé en C++ sur GodotEngine.

Création d'un jeux vidéo RogueLike en 2D (4 mois, 6 personnes, Godot Engine)

Développement d'un jeu RogueLike type "beat them all" en pixel art.