

Bilal Aroun

Développeur Full-Stack

Alternance ou stage · 4 à 6 mois

CONTACT

06 46 28 80 47
bilalaroun.pro@gmail.com
Sophia-Antipolis · mobile en France
in/bilal-aroun-757088257
github.com/Biaroun
biaroun.github.io

COMPÉTENCES

Langages

JavaScript TypeScript Python Java
C C++

Frontend

React React Native Vite Angular
Tailwind CSS HTML5 / CSS3

Backend & API

Node.js Express NestJS Django
Spring Boot REST WebSocket
OAuth / JWT

Données

PostgreSQL MariaDB Redis Prisma
Supabase

DevOps & outils

Docker Docker Compose Nginx Git
Bash Linux

Méthodes

Scrum Agile SAFe

LANGUES

Français — courant
Anglais — professionnel

ATOUTS

Travail en équipe, force de proposition,
adaptabilité

CENTRES D'INTÉRÊT

MMA, musculation, physique quantique,
voyages, cinéma et animés

Profil

Je recherche une alternance ou un stage de 4 à 6 mois pour rejoindre une équipe produit en tant que développeur full-stack. Formé à 42 à apprendre vite et en autonomie, j'aime prendre en charge une fonctionnalité de bout en bout, de l'API jusqu'à l'interface et au déploiement.

Expérience

Développeur Full-Stack · stage

OCT. 2025

Europe Service Énergie

Node.js · Prisma · PostgreSQL · Tailwind CSS

- Conçu le back-end d'une plateforme de suivi des missions : API REST et modèle de données pensés pour la fiabilité et l'évolutivité.
- Développé l'interface du système de récompenses des collaborateurs, en privilégiant la simplicité d'usage pour favoriser son adoption.

Projets

Music Room

2026

Application mobile collaborative · Android, iOS et web · équipe 42

NestJS · React Native · Expo · Socket.IO · PostgreSQL · Redis

- Développé une application mobile de votes en direct et de playlists partagées, mesuré par la mise à jour en temps réel de tous les participants, en combinant une API NestJS et une room Socket.IO par playlist.
- Évités les conflits d'édition entre utilisateurs, mesuré par le rejet des modifications périmées, grâce à un versionnage optimiste des playlists et à un classement des votes recalculé côté serveur.
- Sécurisés l'accès et les votes, mesuré par des votes limités aux participants autorisés, avec JWT, Google OAuth (PKCE), liste noire Redis et licences de vote (invitation, zone géographique, plage horaire).

Shinobi Battle

2026

Jeu web idle de collection et de combat · équipe de 4 · 2 000+ inscrits, ~100 joueurs/jour

React · Vite · Express · OAuth Twitch

- Développé seul l'intégralité du moteur de jeu et de l'interface, puis lancé le jeu en production.
- Livré une boucle complète : 30 personnages, 4 raretés, 6 classes, boutique, énergie, missions et succès.
- Intégré une connexion Twitch (OAuth implicite côté navigateur, sans secret exposé) pour sauvegarder la progression.
- Coordonné le travail avec un game designer (équilibre) et un artiste (sprites).

ft_transcendence

2025

Plateforme multijoueur temps réel · équipe de 3 · noté 125/100

Django · PostgreSQL · React · WebSocket · JWT · Docker · Nginx

- Construit une architecture de 3 microservices avec jeu temps réel par WebSocket et authentification JWT.
- Automatisé le déploiement avec Docker Compose derrière un reverse proxy Nginx en HTTPS.

Formation

Master en Informatique · 42 Nice

2023 — AJU.

Pédagogie par projets et pair-learning : C/C++, Unix, web full-stack, IA, DevOps, cybersécurité.

Licence Informatique · Université Côte d'Azur

2019 — 2021