

~/cv/ > about.sh_

MATEO SCARPETTA

DÉVELOPPEUR GAMEPLAY & RÉSEAU

Étudiant en dernière année de programmation de jeux vidéo spécialisé en réseau et gameplay, passionné par la création d'expériences de jeu connectées et performantes.

// EXPERIENCE / PROJECTS

~/projects/lkz-bundle step_01->03 // engine - demo - online services

solo En cours

LKZ Bundle - Suite multijoueur complète

- Moteur réseau C++ multithread
- Map playground Unity (TPS Shooter) avec console de développement complète
- Backend TCP / SSL Go (sessions, lobby, matchmaking)

C++ C# Go Unity TCP/UDP/SSL Client/Server Multithreaded ECS

~/projects/heist-day // school

Lead Dev En cours

Heist Day

Jeu de braquage en ligne 2v2 basé sur des combats en équipe, de la stratégie et de la défense, développé sur Unreal 5 en utilisant EOS

C++ Unreal Engine 5 EOS Blueprint Go Multiplayer

~/projects/extraction-z // school

2025 8 semaines Terminé

Extraction Z

FPS compétitif mêlant jeu en équipe et survie zombie, développé sur Unity en utilisant Netcode for Entities et ECS.

C# Unity Netcode for Entities Wwise Multiplayer

// EDUCATION

2023 - 2026 school/Creajeux En cours

Bachelor en Programmation de Jeux Vidéo

Creajeux - Nîmes, France

2021 - 5sem work/Ullo stage

Stagiaire Développeur VR Unity

Ullo - La Rochelle, France

2020 - 2022 school/bts

BTS Informatique - SIO SLAM, avec mention

Lycée de la Venise Verte - Niort, France

2018 - 2020 school/high-school

Baccalauréat STI2D, avec mention

Lycée Léonce Vieljeux - La Rochelle, France

\$ // end of history



• Disponible immédiatement

// CONTACT

07 63 30 52 15

leikyz17@outlook.com

Portfolio

github/leikyz

Nîmes (Mobile)

23 ans

Permis B

// STACK

C++ C# GO SQL

Unreal 5 Unity

TCP/UDP Backend

Multithreading ECS

Client / Server Git

// LANGUAGES

Français Natif

Anglais B2

// SOFT SKILLS

- > Adaptabilité
- > Résolution de problèmes
- > Sens du détail
- > Apprentissage rapide
- > Esprit d'équipe
- > Curiosité technique