



# MUHAMMAD ZELICHE

## DEVELOPPEUR FULLSTACK

✉ m.zelichepro@gmail.com

📅 4 Mai 2000 (24 ans)

📍 Mobilité : Métropole Lilloise

☎ +33 7 60 83 04 37

### A propos

Spécialisé dans l'environnement Javascript. Pragmatique et fortement engagé dans l'adoption des meilleures pratiques de développement, je suis prêt à contribuer à des projets innovants en tant que membre clé de votre équipe technique.

## COMPÉTENCES

### Outils



SSH



Github



Gitlab



Trello



Linux



GIT

### Logiciels



Visual Studio  
Code



Visual Studio



Figma



x64dbg



IDA

### Langages



HTML



CSS



Typescript



Javascript



PHP



C++



Lua



Assembleur

### Bases de données



MongoDB



MySQL



MariaDB

SQL

SQL

### Methodologies



Agile Scrum



Kanban

### Langues



Français



Anglais C1

### Framework



React



React Native



Expo



Vuejs



Nodejs



Symfony



FiveM

## ÉXPÉRIENCES

### Développeur Fullstack JS - Freelance

2022 - 2023

**Contexte** : Serveur de jeux FiveM (Framework basé sur le jeu GTA V permettant de créer et personnaliser des serveurs dédiés.).

**Objectif** : Concevoir et Développer un serveur de jeux FiveM en équipe.

**Équipe présente sur le projet :**

- 2 Product owner (le client et son associé).
- 1 Administrateur système.
- 3 Développeurs (profil type développeur web).
- 1 Designer graphique.
- 1 Designer web.
- De nombreux testeurs et collaborateurs volontaires.

**Taches effectuées :**

- **Conception** :
  - Prévoir les besoins utilisateurs.
  - Choix des technologies à utiliser pour le projet.
  - Veille technologique.
  - Création d'interfaces UI/UX sur Figma.
- **Développement** :
  - Création de classes en Typescript.
  - Création de modules en Typescript.
  - Création d'interfaces web avec React.
  - Mise en place de mesures de sécurité permettant notamment d'empêcher certaines formes de triche.
  - Création des structures de données (schémas) avec MongoDB.
  - Correction de bugs (avant mise en production).
  - Réalisation de tests unitaires.
  - Création d'un outil de monitoring permettant entre autres de voir les logs et de gérer les joueurs.
- **Maintenance** :
  - Correction de bugs (après mise en production).
  - Refactorisation des différents modules / classes.
- Collaboration avec les Product Owners via la méthodologie KANBAN.
- La gestion du code et le développement ont été réalisés sur une machine distante en utilisant une connexion SSH sécurisée.

**Environnement tech :**



Typescript



React



Lua



Node.js



FiveM



MongoDB



Kanban

**Résultat** : Montée en compétences techniques notamment avec Typescript, ainsi qu'en travail d'équipe via la méthode agile KANBAN. Sensibilité à l'importance de l'aspect sécurité d'une application web / serveur de jeu.

# Développeur Logiciel / Développeur Cybersécurité - Projet Personnel 2023

**Contexte** : Veille technologique sur la cybersécurité orienté windows & jeux vidéos.

**Objectif** : Développement de connaissances concernant la Cybersécurité Logiciel & Kernel.

**Taches effectuées** :

- Au cours de ma veille technologique, j'ai appris l'Assembleur et me suis initié au Reverse Engineering avec les outils IDA Pro et x64dbg, ce qui m'a par la suite permis de comprendre le fonctionnement des logiciels et de détecter des vulnérabilités. J'ai également approfondi mes connaissances en C++ et étudié les failles de sécurité affectant Windows et l'industrie des jeux vidéo. Enfin, j'ai acquis des compétences en programmation Kernel sur Windows, notamment grâce à la lecture du livre "Windows Kernel Programming" de Pavel Yosifovich.
- Développement d'un Driver en Kernel mode :
  - Installation des outils nécessaires (Visual Studio, Windows Driver Kit (WDK), Debugging Tools for Windows).
  - Configuration de l'environnement de développement et de debug.
  - Implémentation des fonctions de base du driver (DriverEntry, Unload, etc.).
  - Allocation et libération de la mémoire dans l'espace kernel.
  - Utilisation des structures et des API du kernel de Windows.
  - Mise en place de l'interface de programmation "IOCTL" (Interface de programmation utilisée dans certains systèmes d'exploitation pour permettre aux applications d'interagir avec les périphériques et les pilotes de périphériques) avec une application en mode utilisateur (User Mode).
- Développement d'un logiciel en C++ communiquant avec le driver Kernel :
  - Implémentation d'une classe afin de manipuler la mémoire virtuelle via l'API Windows.
  - Conception et développement des fenêtres et des éléments d'interface utilisateur avec ImGui.
  - Ajout de contrôles interactifs (boutons, sliders, checkboxes).
  - Définir les codes de contrôle IOCTL et les structures de données associées pour la communication entre le logiciel et le driver.
  - Implémenter des fonctions dans le logiciel pour envoyer des commandes IOCTL au driver et traiter les réponses.

**Environnement tech** :



C



Windows



C++



x64dbg



IDA



VMWare



Assembleur

**Résultat** : Le driver et l'application sont 100% fonctionnel. Montée en compétences techniques en cybersécurité et en C++, avec une compréhension approfondie de la sécurité des programmes en mode utilisateur et noyau, ainsi que des mécanismes des systèmes informatiques à ces niveaux.

## FORMATIONS

### Niveau Développeur Web et Web Mobile - Niveau RNCP 5 (Bac +2) 2021

**Environnement tech** :



HTML



CSS



Javascript



React



Redux



PHP



Symfony



Wordpress



GIT

## Centre d'intérêts



Elden Ring



UFC



WOW



Voyage



Mangas



Esports



Pêche



Dark Souls III