Loïc Gobeaut

yutho

Développeur full-stack – Étudiant en BTS SIO option SLAM

Amiens (80), Hauts-de-France | hello@yutho.fr | yutho.fr | github.com/yutho-o | linkedin.com/in/loïc-gobeaut

> OBJECTIF Stage de **développeur web full-stack** en **2027**, à Amiens ou aux alentours, de préférence en startup web. Ouvert à d'autres propositions.

PROFIL

Développeur full-stack de 19 ans, je code depuis l'âge de 14 ans. Je conçois et mets en ligne des applications web complètes, de l'interface React / Next.js à l'API, à la base PostgreSQL et aux serveurs Linux. Quatre projets menés de bout en bout en 2026, dont un mod open source téléchargé plus de 1 200 fois et une application collaborative en production.

FORMATION

BTS SIO option SLAM – Solutions logicielles et applications métiers · Lycée Édouard Gand, Amiens — 2026 – 2028

Bac pro CIEL – Cybersécurité, informatique et réseaux, électronique · Lycée Édouard Branly, Amiens — 2026

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages	TypeScript, JavaScript, Go, SQL, C#, Rust, C
Front-end	React, Next.js, Tailwind CSS, HTML, CSS, Tauri, Electron, accessibilité (WCAG 2.2 AA, RGAA)
Back-end et données	API REST, OpenAPI, WebSocket, OAuth 2.1, Zod, PostgreSQL, MySQL, Drizzle ORM
Tests et qualité	Playwright, Vitest, tests Go, axe-core, CodeQL
DevOps et systèmes	Docker, Docker Compose, GitHub Actions (CI/CD), Linux, VPS, Caddy, SSH, mTLS

EXPÉRIENCE - PROJETS PERSONNELS

Cairn Multiplayer – Mod de jeu multijoueur, open source — 2026 - aujourd'hui

Créateur et développeur principal · cairnmultiplayer.com · github.com/CairnMP/cairnmp-mod

- Ajouté le multijoueur en ligne à un jeu Unity solo : **plus de 1 200 téléchargements** et 18 versions depuis juillet 2026.
- Conçu le réseau (hôte faisant autorité, relais P2P de Steam, protocole versionné), sans serveur dédié.
- Développé la synchronisation des joueurs, le chat vocal de proximité, les salons et un launcher Windows ; CI et CodeQL.

Technologies : C#, Rust, Unity (IL2CPP), MelonLoader, Steamworks, GitHub Actions

Notes – Application web collaborative, en production — 2026 - aujourd'hui

Conception, développement et hébergement · notes.yutho.fr

- Développé un espace de notes inspiré de Notion, avec **édition collaborative en temps réel** (Yjs, WebSocket).
- Conçu des bases de données en vues tableau, kanban et calendrier ; connecté les assistants IA par MCP et OAuth 2.1.
- Déployé en production sur VPS (Docker Compose, Caddy, sauvegardes nocturnes) ; application de bureau Tauri.

Technologies : Next.js, React, TypeScript, PostgreSQL, Drizzle, Yjs, WebSocket, Tauri, Docker

Docklane – Plateforme de déploiement (PaaS), en développement — 2026 - aujourd'hui

Conception, architecture et développement de bout en bout · code privé

- Conçu une plateforme d'hébergement à la manière de Vercel : l'utilisateur pousse son code, Docklane gère les serveurs.
- Développé le control plane en Go (contrat OpenAPI, rôles, audit, logs) et un agent Linux signé, en mTLS.
- Mis en œuvre les builds Docker / BuildKit, les déploiements bleu/vert avec retour arrière et le HTTPS automatique.

Technologies : Go, Next.js, TypeScript, PostgreSQL, Docker, Caddy, OpenAPI

Kloodee – Site d'agence web et espace client, en binôme — 2026 - aujourd'hui

- Développé un site vitrine de plus de 30 pages statiques, accessible (RGAA, WCAG 2.2 AA) et testé avec Playwright.

Technologies : Next.js, TypeScript, Tailwind CSS, Motion, Zod, PostgreSQL, Playwright

CENTRES D'INTÉRÊT

Jeux vidéo et modding, auto-hébergement, réseau et infrastructure.