



Thomas MOUNKASSA

DÉVELOPPEUR JUNIOR · ALTERNANCE

Rythme d'alternance : 1 semaine en cours / 3 semaines en entreprise

CONTACT

TÉLÉPHONE

06 95 85 95 94

E-MAIL

thomas.mounkassa@sfr.fr

LINKEDIN

linkedin.com/in/mounthomas

GITHUB

github.com/Lynxrs

COMPÉTENCES

LANGAGES

Java SQL C Python

PHP JavaScript

TypeScript HTML / CSS

4GL (Sage X3)

FRAMEWORKS

Spring Boot JavaFX

React Next.js

Android (bases)

OUTILS & ENVIRONNEMENT

Linux (usage quotidien) Git

Gitea Docker Proxmox

Terraform (bases)

AWS (bases) n8n

Plateforme Eclipse (plugins)

LANGUES

- Français : langue maternelle
- Anglais : B2

CENTRES D'INTÉRÊT

- Modélisation et impression 3D
- Musique : batteur
- Administration de serveurs de jeu
- Jeux vidéo, mangas

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

2023 – 2026

Apprenti développeur Sage X3

Eurobio Scientific · Alternance

- Développement et maintenance d'évolutions sur l'ERP Sage X3 en langage 4GL
- Conception de **GitX3**, un plugin pour la plateforme Eclipse facilitant le développement Sage X3
- Mise en place de **Docker** et de l'outil d'automatisation **n8n**
- Installation et configuration d'un serveur **Gitea** pour la gestion des sources

Environnement : Sage X3, 4GL, SQL, plateforme Eclipse, Docker, n8n, Gitea, Git

FORMATION

2026 – 2028

Mastère Expert en ingénierie du développement et en architecture logicielle

ESGI – École Supérieure de Génie Informatique, Paris · Titre RNCP niveau 7 · Alternance

2023 – 2026

Bachelor Architecture logicielle

ESGI – École Supérieure de Génie Informatique, Paris · Alternance

PROJETS PERSONNELS

2026

Système de jeu Foundry VTT pour un JDR original

Fiches personnages et PNJ, objets, compétences, inventaire à emplacements, boutique, combat et thème graphique dédié.

Stack : JavaScript (ES modules), Handlebars, CSS, API Foundry VTT

2025 – auj.

Suite d'applications de worldbuilding pour le jeu de rôle

Centralise le worldbuilding, aujourd'hui dispersé entre de nombreux outils (Obsidian, Google Docs, Sheets...), avec pour objectif de remplacer à terme Roll20 et Foundry VTT.

Stack : Java, JavaFX, Spring Boot, Next.js

2026

Homelab et auto-hébergement

Déploiement de services conteneurisés décrits en Terraform, gestion via Arcane et Komodo, hébergement d'une plateforme d'IA locale (Odysseus, Ollama).

Stack : Proxmox, Docker, Docker Compose, Terraform, Linux

2020 – auj.

Hébergement et administration de serveurs de jeux

Location, configuration et maintenance de serveurs de jeux : Minecraft, FoundryVTT, Eco, Hytale, Satisfactory...

2019 – 2022

Développement autour de Minecraft

Modpacks en ZenScript (correction de bugs, performances) et mode de jeu « Hunger Games » moddé.