

Loris Thinnès

Développeur Lua et backend

Toulouse, France
loris.thinnes03@gmail.com
github.com/Lorls

PROFIL

Diplômé d'un BUT Informatique, je développe en Lua des systèmes de gameplay, du backend et des interfaces web. J'ai fait mes armes sur les serveurs IntroRP et AtlasRP, je construis un housing persistant sur Nanos World et j'ai monté un panel de tickets Discord. Je cherche à m'investir durablement sur un projet de jeu.

EXPÉRIENCES

Activité indépendante et projets personnels

2025 - aujourd'hui

Développeur web et systèmes de jeu · Toulouse

- Recueil des besoins et développement autonome de solutions web avec JavaScript et React.
- Fonctionnalités backend avec Node.js et PostgreSQL.
- Housing Nanos World en cours : construction permanente à l'intérieur des logements.
- Persistance et optimisation des sauvegardes et du chargement des props.
- Système complet de tickets Discord relié à un panel web de gestion.

Diffusport

09/2024 - 06/2025

Développeur Full Stack en alternance · Saint-Rémy-du-Nord

- Analyse des besoins métiers pour une application web de gestion de projet.
- Fonctionnalités en JavaScript et Node.js, interfaces HTML/CSS.
- Diagnostic et correction d'anomalies, maintenance, tests, mise en production.

IntroRP et AtlasRP

Bénévolat

Développeur bénévole Lua et interfaces · Projets communautaires à distance

- Développement Lua client et serveur pour des environnements de jeu multijoueur.
- Création de systèmes de gameplay et d'événements reliés aux fonctionnalités serveur.
- Conception d'un système complexe d'addiction avec états, effets et interactions en jeu.
- Développement d'interfaces connectées à la logique backend.
- Tests, débogage et évolutions guidées par les retours des équipes et des joueurs.

IBM

09/2022 - 07/2023

Développeur COBOL et Mainframe en alternance · Lille

- Évolutions sur des applications COBOL existantes et analyse d'impacts.
- Traitements JCL et données DB2.
- Recherche de causes d'anomalies et corrections ciblées.
- Tests et travail en équipe dans un contexte exigeant en fiabilité.

COMPÉTENCES

Gameplay et backend

Lua client et serveur · Systèmes RP · Événements réseau · Nanos World

Web et données

JavaScript · Node.js · React · HTML · CSS · API · PostgreSQL · SQL

Outils et qualité

Git · Docker · CI/CD · Tests · Débogage · Maintenance · Mise en production

Mainframe

COBOL · JCL · DB2

PROJETS

Housing persistant

Construction permanente à l'intérieur des logements, avec sauvegarde et chargement optimisés des props.

Système d'addiction

Un système complexe avec états, effets et interactions en jeu, branché sur la logique serveur.

Panel · tickets Discord

Un bot Discord de tickets par message privé, avec un dashboard web temps réel pour le staff : le membre écrit au bot, le ticket arrive dans la