

**AP-SDK**

Création d'une bibliothèque Android (AAR) afin d'offrir un kit de développement en Kotlin pour le pôle Android ainsi qu'un **bridge Flutter** pour les applications cross-platform. Intégré dans les applications client, ce SDK facilite et standardise le développement en interne en proposant notamment des communications sécurisées via un chiffrement automatisé des appels API. Relié à un back office, il permet d'éditer à la volée du contenu in-app sans devoir republier (*textes, notifications, dialogues*) mais aussi de remonter des statistiques d'usage.

<https://appspanel.readme.io/docs/android-getting-started>

**Placeminute**

Maintenance du code **Java** puis refonte complète en cross-platform **Flutter** de l'application permettant le contrôle de billets de spectacles avec des scanners Zebra.

<https://play.google.com/store/search?q=placeminute&c=apps&gl=FR>

**Tattoomorrow**

Réalisation d'une application cross platform (**Android & iOS**) **Flutter** permettant aux salons de tatouage de gérer leur clientèle (*rendez-vous, fiches personnelles, gestion des soins, décharges, projets de tatouage*).

<https://play.google.com/store/search?q=tattoomorrow&c=apps&hl=fr&gl=US>

**Réflexe Réussite** (Institut Paul Pyronnet)

Réalisation d'une application cross-platform **Android & iOS** en **Flutter**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.reflexereussite.app&gl=FR>

**Fondation Louis Vuitton**

Maintenance (*mises à jour, évolutions et correction de bugs*) du code **Java** de l'application **Android** proposant du contenu audio & vidéo présentant les diverses œuvres exposées au musée.

<https://play.google.com/store/search?q=fondation+louis+vuitton&c=apps&hl=fr&gl=US>

**Sytadin**

Maintenance de la v1 (**Java**) et développement de fonctionnalités sur la refonte v2 (**Kotlin**).

<https://play.google.com/store/search?q=sytadin&c=apps&hl=fr&gl=US>

**Léon Grosse**

Réalisation d'une application interne sous **Android** (**Kotlin**) pour mobile et tablette permettant de gérer les équipes d'ouvriers sur les chantiers ainsi que le pointage.

<https://www.leongrosse.fr/>

**Nexity HUB**

Maintenance (*mises à jour, évolutions et correction de bugs*) de l'application **Android** (**Kotlin**) interne à l'entreprise.

**GDA mobile** (Enedis)

Maintenance (*mises à jour, évolutions et correction de bugs*) d'une application interne gérant les interventions menées sur le réseau électrique.

<https://www.enedis.fr/>

**Birdz** (Veolia)

Maintenance (*mises à jour, évolutions et correction de bugs*) d'une application interne **iOT** se connectant à des objets connectés liés au contrôle du réseau d'eau.

<https://www.birdz.com/>

**Justin Bridou**

Réalisation d'un duo d'applications branchées à un dispositif de mêlée de rugby vous prenant en photo en phase de poussée pour l'événement du Top 14.

<https://www.justinbridou.fr/top-14>

**Urbasolar**

Réalisation d'une application interne sous **Android** (**Java**) pour une entreprise d'installation de panneaux photovoltaïques.

<https://urbasolar.com/>

**Energie côté sud**

Réalisation d'une application interne sous **Android** (**Kotlin**) permettant de gérer les différentes tâches des ouvriers ainsi que la commande de matériel.

<https://www.energie-cote-sud.com/>

**Pulselife**

Concept et réalisation d'une application **Android** (**Kotlin**) orientée autour des jeux de casino. Plateforme proposant un réseau social complet de partage de posts (*texte, photo, vidéo, gif, score*), donnant l'accès à des jeux embarqués en 3D (**Unity**) et de la communication entre joueurs via un chat (**Socket.io**) ou en visio (**Jitsi**).

<https://www.julienmerle.com/public/resources/img/computer-science/casino.webp>



SPLT

Conception et réalisation d'une application Android (*Kotlin*) permettant aux membres de la fédération française de force d'obtenir un programme sur mesure s'adaptant dynamiquement à chaque exercice afin d'améliorer leurs performances sportives.

↓ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.splt.app&hl=fr&gl=US>



Cut

Conception et réalisation d'une application Android (*Kotlin*) avec du paiement in-app via **Stripe** permettant aux usagers de prendre rendez-vous 24H/24 et 7J/7 auprès de coiffeurs à domicile en quelques minutes.

🌐 <http://allbestapps.fr/android/cut-coiffure-a-domicile>



MyOeno

Développement d'une application Android (*Kotlin*) communiquant en **bluetooth** avec un appareil d'analyse de vin à plonger dans son verre.

🌐 <https://m.apkpure.com/fr/myoeno/akylas.oenoneo.myoeno>



Mérieux NutriScience

Mise à niveau et correction de bugs d'une application Android (*Java*) permettant le suivi de la qualité de sites de productions alimentaires.

🌐 <https://www.merieuxnutrisciences.com/fr/>



Akecia

Reprise et finalisation d'une application installée sur des caisses enregistreuses sous Android permettant d'enregistrer des commandes clients et de sortir des tickets de caisse via des imprimantes Oxhoo connectées en **bluetooth**.



Linkeers

Réalisation d'une application pour Android (*Java*) permettant aux utilisateurs de se rencontrer en fonction des lieux communs qu'ils fréquentent.

🖼️ <https://www.julienmerle.com/public/resources/img/computer-science/linkers2.webp>



Albuz

Maintenance (*mises à jour, évolutions et correction de bugs*) du code **Java** de l'application Android proposant une large gamme de buses de pulvérisation.

↓ <https://play.google.com/store/search?q=albuz&c=apps>



Institut Vedecom

Conception et réalisation d'une application communiquant avec une **navette autonome** afin d'offrir une nouvelle expérience de déplacement sur le site de l'institut français de transition énergétique dédié aux mobilités de demain.

🌐 <https://www.vedecom.fr/>



eCab (Taxi G7)

Développement d'une application Android (*Java*) pour réserver des courses de taxis G7 sur Paris.

↓ <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.taxisg7.grandpublic&hl=fr&gl=US>



Best Western

Développement de l'application Android (*Java*) de la célèbre chaîne d'hôtels.



Petit Bateau

Développement de l'application Android (*Java*) présentant la gamme de produits de la marque de vêtement et offrant aux utilisateurs un service de vente aux clients de la célèbre marque de vêtements pour enfants.

↓ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.petitbateau>



Swatch

Maintenance (*mises à jour, évolutions et correction de bugs*) du code **Java** de l'application Android présentant l'intégralité de la gamme de produits de la célèbre marque de montres suisses.

→ <https://www.swatch.com/>



Europcar

Développement d'une application Android (*Java & webviews*) installée sur des bornes permettant aux clients d'effectuer une réservation de véhicules sans devoir passer par le guichet.

🖼️ <https://www.julienmerle.com/public/resources/img/computer-science/europcar.webp>



Agrica

Développement de l'application Android (*Java*) permettant de consulter ses remboursements santé et ses versements retraite.

↓ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.agrica&hl=fr>



BAB2 Carmila (Carrefour)

Développement d'une suite d'applications Android impliquant la publication de **40 builds** se distinguant chacune par leur contenu et leur design et dont la génération a été automatisée via un **script Gradle**.

**EDF ENR**

Développement d'un site web offrant un simulateur estimant la production d'électricité en fonction de la couverture en panneaux solaire à partir d'une surface mesurée via Google map.

**Renault**

Développement d'un site web permettant de louer un véhicule de la marque Renault.

 <https://www.renault-retail-group.fr/>

**Evian chez vous**

Développement d'un site web mobile permettant la commande et la livraison à domicile de packs d'eau de la marque Evian.

 <https://www.evianchezvous.com/>

**Nescafé**

Développement du site web officiel et d'un back-office permettant de commander des machines et du café de la marque.

 <https://www.nescafe.com/fr/>

**Remy Martin**

Développement du site officiel et d'un back-office pour la célèbre maison de cognac.

 <https://www.renymartin.com/>

**Louis XIII**

Développement du site officiel et d'un back-office pour la célèbre maison de cognac.

 <https://fr.louisxiii-cognac.com/>

**Rue du commerce (Carrefour)**

Développement du site mobile proposant aux internautes des milliers d'articles à commander en ligne.

 <https://www.rueducommerce.fr/>

**Matsuri**

Développement d'un site web et d'un back-office permettant la commande et la livraison de plats japonais à domicile.

 <https://www.matsuri.fr/>

**Cuir Center**

Refonte du site web officiel et du back-office d'une célèbre marque de canapés.

 <https://www.cuircenter.com/>

**Malentille.com**

Développement d'un site web et d'un back-office permettant aux clients de commander des lentilles de contact.

 <https://www.malentille.com/>

**Best Western**

Développement du site web mobile de la célèbre chaîne d'hôtels.

 <https://www.bestwestern.fr/>

**Apocope**

Développement d'un site web et d'un back-office pour la vitrine de mon agence de marketing.



Make Your Tour

Développement en cours d'une application **Flutter** permettant d'accéder et de créer des visites guidées interactives.



Small Theft Auto

Développement d'un jeu 2.5D en cross platform pour appréhender le moteur 3D **Godot**.



3Droid

Création d'une démo **OpenGL** permettant de contrôler un droïde 3D réalisé uniquement à partir de lignes de code **C++**.

 <https://github.com/B3ird/3Droid>



Portfolio

Création de mon site internet personnel sous **Zend Framework**, **responsive** (*mobile, tablet & desktop*), **internationalisé** (*FR/EN*), intégrant de la 3D en **WebGL**, des animations codées en **JS/CSS** et **SVG** ainsi que divers **API** (*communication & data*).

 <https://www.julienmerle.com>



Vortex

Réalisation d'un site internet **administrable**, **responsive** (*mobile, tablet & desktop*) et **internationalisé** (*FR/EN*) pour un collectif d'artistes.

 <https://lesateliersvortex.com>



Fake ou no fake

Création d'un site web communautaire de partage de vidéos insolites en **PHP/JS/HTML5/CSS3**.

 <https://www.fakeounofake.com>



Gravity

Développement d'un mini jeu multilingue afin de découvrir les possibilités et limites du langage **Flutter** en utilisant le moteur **Flame**.

 <https://github.com/B3ird/gravity>



My Wankul

Création d'un prototype d'édition de personnages pour la chaîne Youtube **Wankil Studio**.

 <https://www.julienmerle.com/wankul>



Polygon Rush

Création d'un jeu web multijoueur en **WebGL** communiquant en **Socket.io** via **Node.js**.

 <https://www.julienmerle.com/public/resources/img/computer-science/pr.webp>



GJ Runner

Développement d'un jeu mobile en **C#** pour appréhender le moteur 3D **Unity**.

 <https://www.julienmerle.com/public/resources/img/computer-science/yellowvest.webp>