

Gros jeu sur iOS

Créer un jeu iOS

I. Contexte et objectif.....	1
II. Stack technique.....	1
III. Résultat.....	1
IV. Conclusion.....	3

I. Contexte et objectif

Contexte: en août 2024 je décide de me lancer un défi : développer un jeu pour iOS. Cela inclut la création du jeu, la gestion de la bdd, la réflexion sur l'anti-triche... Tant de choses que l'on n'imagine pas lorsque le projet débute.

Le projet est toujours en cours, et j'espère un jour publier cette application dans l'app store.

Objectif: mener un projet long terme sur une création originale, tout en apprenant à créer un projet utilisant plusieurs technologies.

II. Stack technique

Pour le développement d'une application iOS, pas vraiment le choix : on doit coder ça en Swift. J'utilise donc les outils récents offerts par ce langage : SpriteKit, SwiftUI et SwiftData pour la création du jeu.

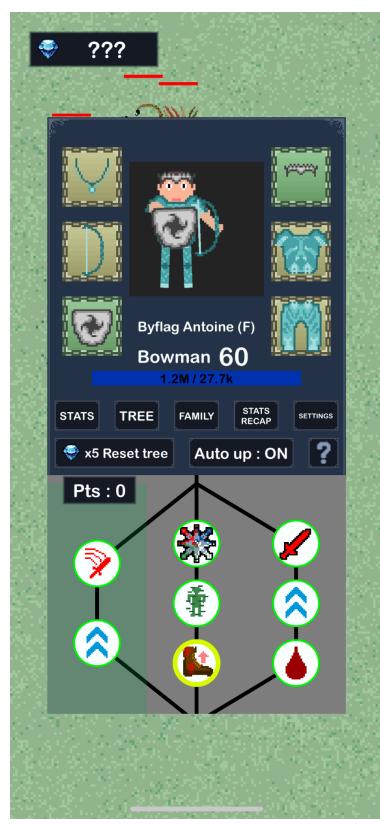
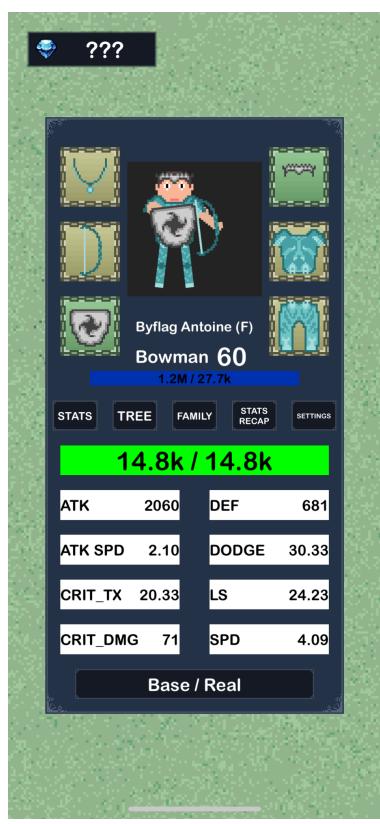
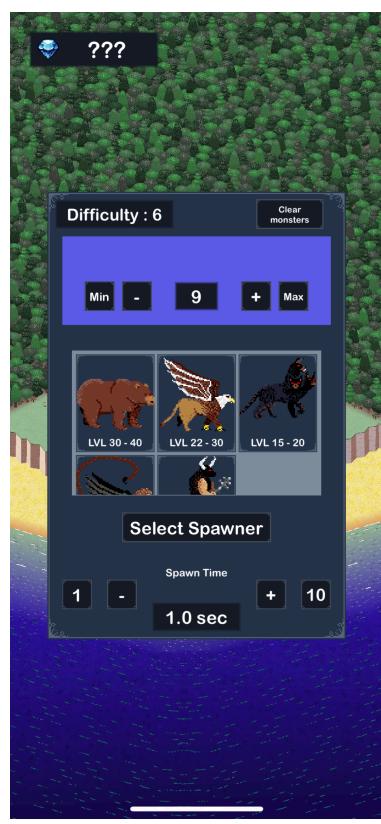
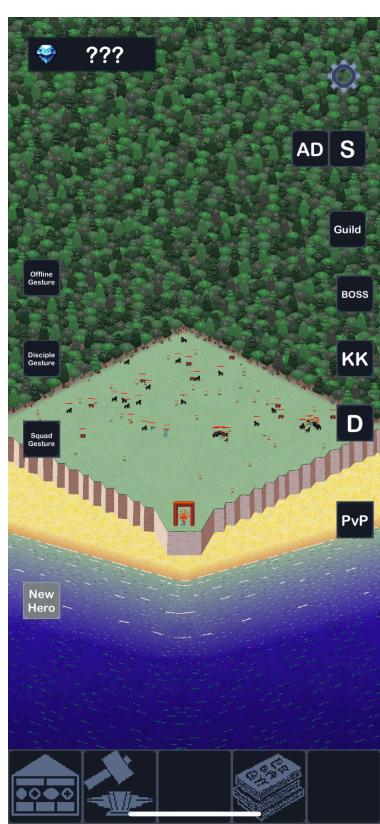
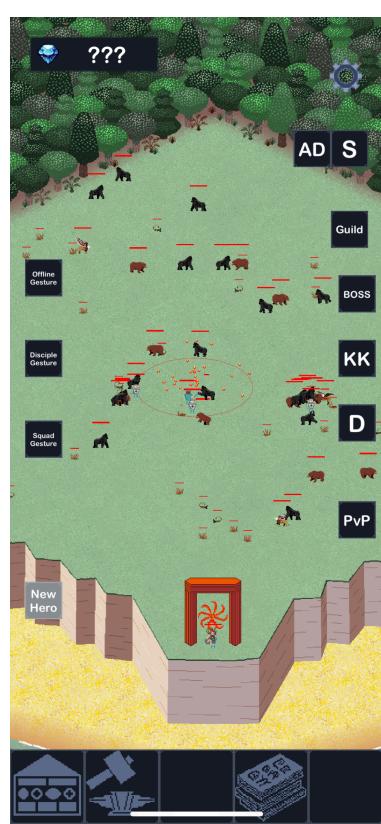
Pour le serveur, je l'ai créé en node js. Il y a aussi une petite partie en Java, car je crée des objets dans le serveur et je préfère largement Java pour cela.

III. Résultat

Le principe du jeu est le suivant : nous, joueurs, sommes les gestionnaires d'une troupe de héros. Ces héros vont combattre des monstres et des boss afin de devenir plus puissant. Ils se battent tout seul, nous ne faisons que contrôler leurs décisions : quel équipement acheter, quel sort apprendre, quelle lignée former, quels héros forment quelles équipes...

Il y a quelques fonctionnalités multi pour l'instant. Un mode arène, dans lequel les meilleurs héros de deux joueurs s'affrontent (et le classement qui va avec). Un système de guilde (qui pour l'instant n'apporte rien de plus).

Voici quelques screens.



IV. Conclusion

J'aime beaucoup travailler sur un projet pendant aussi longtemps. Ma partie préférée c'est la prise de décision dans l'architecture même du projet. C'est une partie qui demande beaucoup de réflexion et de projection dans l'avenir. Se simplifier la vie pour plus tard, créer des objets réutilisables partout, etc. Des questions de performance se posent aussi car même si le jeu n'est pas très gourmand actuellement, il finira par l'être un peu donc toute optimisation est bonne à prendre. Et si je ne le fais pas maintenant, je devrais le faire plus tard.

Avec ce projet j'apprends beaucoup: comme j'utilise différentes technologies. Il faut faire le lien entre elles, et garder des comportements cohérents.

Il me reste beaucoup de travail sur ce projet, à tout point de vue. UI / UX, gameplay, ajout de fonctionnalités...