

Projet jeu iOS flash

Créer et publier un jeu iOS simple

I. Contexte et objectif.....	1
II. Stack technique.....	1
III. Résultat.....	1

I. Contexte et objectif

Contexte: avant de publier mon plus gros projet, un jeu iOS ambitieux actuellement en développement, j'ai choisi de créer un jeu plus simple et plus court. L'objectif : suivre l'intégralité du processus de publication sur l'App Store, de la conception à la mise en ligne, pour me familiariser avec chaque étape. Cette approche me permet de préparer efficacement la sortie du projet principal, en anticipant les éventuels obstacles techniques ou administratifs liés à la distribution mobile.

Objectif: créer et publier un premier jeu plutôt simple sur iOS.

II. Stack technique

Pour ce projet, j'utilise Swift, le langage natif d'iOS, en m'appuyant principalement sur SwiftUI pour l'interface utilisateur et SpriteKit pour la partie graphique et la logique du jeu. Ces deux frameworks sont essentiels pour concevoir un jeu fluide et bien intégré à l'environnement Apple.

Pour la gestion des scores et des données utilisateur, je vais mettre en place un serveur Node.js connecté à une base de données PostgreSQL. Même si cette partie reste simple pour ce projet, elle me permet d'introduire une architecture client-serveur complète, en préparation de futurs jeux plus complexes.

III. Résultat

Je suis au tout début du projet. J'ai la mécanique principale et l'idée de ce que je veux créer, mais tout reste à faire.