

# Paint War

## Présentation du Projet

Équipe Splatoon Éco++

# Rappel du Sujet



JEU MULTIJOUEUR  
SPLATOON-LIKE



ENVIRONNEMENT  
PYTHON/PYGAME



OBJECTIF : PEINTURE  
DE ZONES

# Choix du Sujet

Passion pour les  
jeux multijoueur

Envie de maîtriser  
Pygame et  
WebSocket

Challenge  
technique  
intéressant

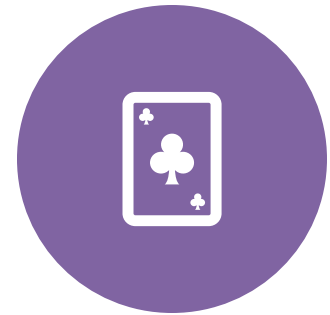
# Présentation du Projet



ARCHITECTURE  
MULTIPROCESS



SERVEUR WEBSOCKET ET  
INTERFACE  
TÉLÉCOMMANDE



AFFICHAGE PYGAME  
(LOBBY ET JEU)

# Découpage en Itérations



Sprint 1 : Base  
lobby et connexion



Sprint 2 :  
Mécanique



Sprint 3 :  
Optimisations & UI

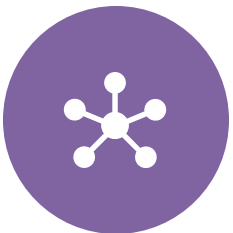
# Points Techniques Notables



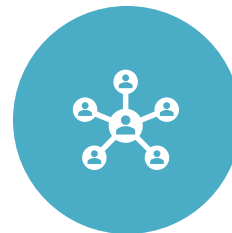
Multiprocessing pour fluidité



Analyse couleur optimisée (NumPy)

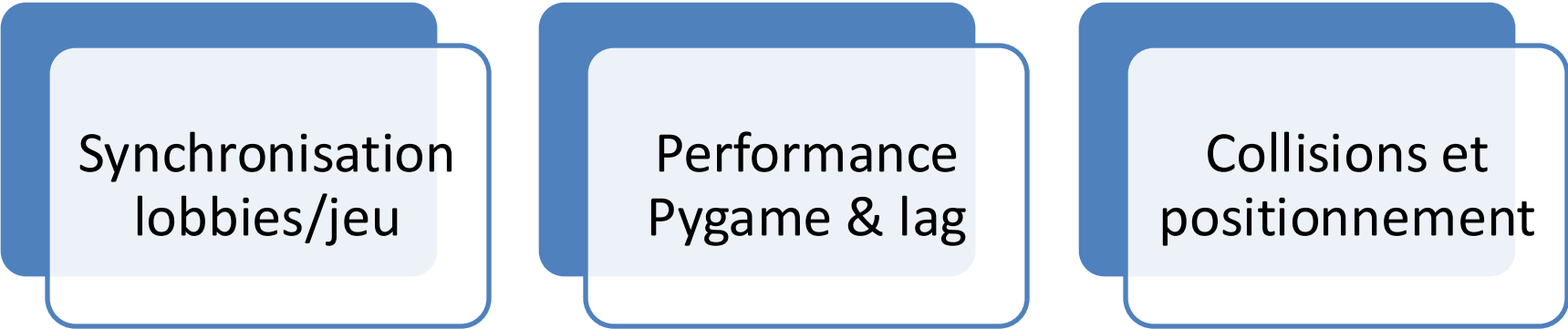


Refactorisation et config centralisée



Connection/Deconnection

# Problèmes et Solutions



Synchronisation  
lobbies/jeu

Performance  
Pygame & lag

Collisions et  
positionnement

# Axes d'Ouverture

Ajout de  
nouveaux  
modes de jeu

Ajout de son  
et musique

Graphiques et  
statistiques en  
temps réel