

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



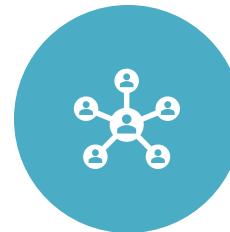
Multiprocessing pour fluidité



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