

# Piccadilly Game

Rendu final

# Présentation du sujet

- Plateforme d'interaction :
  - Public très nombreux
  - Disposant d'appareils mobiles
  - Diffusion sur grand support
- Idée de départ :
  - Jeu ou sondage
  - Public nombreux
  - Interaction avec son appareil

# Un jeu adaptable

- Diverses utilisations :
  - À la maison
  - Entre amis
  - Dans des lieux publics (gares, aéroports, centres commerciaux...)
  - Pour un affichage publicitaire par exemple
  - À travers une émission télévisée
- Connexion en grand nombre sur la plateforme
- Connexion possible de son propre écran d'affichage

# Un jeu massivement multijoueur

- L'appareil du joueur  $\Leftrightarrow$  Manette
- Très épuré  
Focus sur l'écran  $\rightarrow$  Contribue à l'aspect publicitaire
- Cela déconstruit le côté "chacun dans son coin"
- Centre d'attention commun

# Choix de conception

Pas d'application - 100% Web

→ Facilite l'accessibilité



Temps réel → Node.js + WebSockets



Plusieurs jeux = 1 interface en commun

# Expansion facilitée



- Plateforme typée plug-in
- Réduction du temps de développement : uniquement des nouveautés liées au jeu
  - Gameplay
  - Graphiques
  - Algorithmes propres au jeu

# Un écran pour les diriger tous



- “Écosystème” : Écran + joueur(s)
- Possibilité de connecter autant d’écrans que de lieux de jeu
- Utilisation de l’écran comme support de visualisation
- Utilisation du périphérique (smartphone) comme manette

# Réalisation et démonstration

- Une plateforme commune
  - Configuration serveur
  - Salle d'attente
  - Affichage des scores
  - Redémarrage de parties

sur laquelle reposent les 2 jeux

Questions :

- Type “Qui veut gagner des millions ?”
- Sondage

Fusées :

- Façon Flappy Bird



# Plusieurs types de jeu :

| <b>Qualité</b><br><b>Jeu</b> | <b>Réactivité</b>                       | <b>Nombre de<br/>joueurs durant<br/>la partie</b> | <b>Importance<br/>de la<br/>connexion</b> |
|------------------------------|---|---|---|
| <b>Questions</b>             | Peu importante<br>(Score uniquement)    | Constant  | Moindre                                   |
| <b>Space</b>                 | Très importante<br>(survit dans le jeu) | Décroissant                                       | Importante                                |

Réponse A

Réponse B

Réponse C

Réponse D



## Question

Bonne réponse !

A

33.3%

B

33.3%

C

0%

D

33.3%

Votre fusée est de cette couleur :



# Questions

- Affichage de plusieurs questions
- Temps impartie pour répondre à la question
- À la fin du temps : affichage de la bonne réponse

Réponse A

Réponse B

Réponse C

Réponse D

# Questions

- Envie de plus de points ?

→ Répondez bien et plus vite

Question 1

**Quel est l'informaticien à l'origine du World Wide Web (WWW) ?**

Temps restant : 13

A - Tim Berners-Lee

B - Mark Zuckerberg

C - Ada Lovelace

D - Tom Anderson

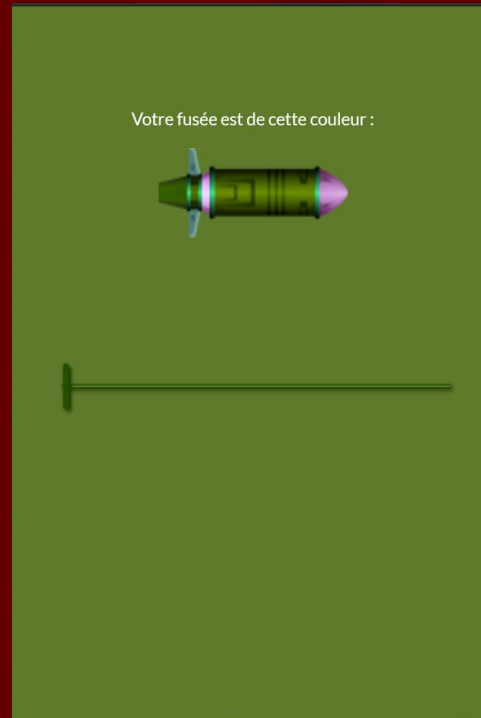
# Space

- Plusieurs personnes rejoignent la partie et chacun pilote sa fusée
- Des rayons lasers (portes) sont générés
- Il faut éviter les rayons pour survivre et faire le meilleur score !



# Space

- Contrôleur :  
Curseur
- UI :  
Chaque joueur est identifié par sa  
couleur



À vous de jouer

# Conclusion

- Clarté du code + documentation  
→ Possibilité de reprise de notre code par une équipe
- Application web → Fraîcheur, originalité & adaptabilité



# Conclusion

## Apprentissage

- Projet d'envergure
    - Découpage du temps
    - Partage des tâches
    - Conception très importante
  - Nouveau langage côté serveur
- Applications web
  - Technologies du temps réel

# Conclusion

- Utilisation conviviale du projet
- Opportunités d'expansion du projet :
  - Développement de jeu 3D (WebGL)
  - Version distribuée de l'application → Augmentation de la capacité de jeu grâce à plusieurs serveurs
  - Interface d'administration

**Merci de votre  
attention**