

## **ANALYSE TECHNIQUE - CODE PROPRIÉTAIRE OVOGAME**

### **1. Architecture et Stack Technique**

- Moteur de jeu HTML5/JavaScript développé entre 2018-2021 (100% propriétaire)
- Architecture monopage avec couplage fort entre modules
- Aucun framework moderne (React/Vue/Angular) - code vanilla JavaScript
- Serveurs Node.js utilisant Firebase avec configurations manuelles non documentées

### **2. Points de Blocage pour un Repreneur**

- Absence totale de documentation technique (architecture, API, déploiement)
- Build process personnalisé sans outils standard (Webpack/Vite)
- Intégration profonde avec APIs Facebook
- Optimisations performances ad-hoc non documentées

### **3. Dépendances Critiques**

- SDK Facebook Instant Games version 7.1 (passage en V8 obligatoire pour le zero permission)
- Bibliothèques JavaScript ancienne ou obsolètes (Firebase v1, Howler)

### **4. Effort de Transfert et Investissement Obligatoire**

- **Prise en main et reverse engineering** : 6-8 mois (2 développeurs seniors)
- **Refactoring pour la transition Zero Permission (sept. 2026)** : 3-4 mois supplémentaires
- **Mise à jour pour conformité Meta (Data Protection Assessment, violations...)** : Maintenance continue
- **Coût total estimé** : 120 000€ - 150 000€

### **5. Scénarios pour un Repreneur**

- **Option A** : Investissement immédiat de 150k€ pour la reprise et la mise en conformité
- **Option B** : Rewrite complet (aucun intérêt de racheter la société)
- **Option C** : Abandon → seule option économiquement rationnelle sans l'expertise du fondateur

**Conclusion :** Le code constitue une dette technique majeure plutôt qu'un actif transférable. Bien que les jeux puissent continuer à générer des revenus à court terme, un repreneur devrait engager un investissement immédiat et obligatoire de ~150k€ pour assurer la conformité aux exigences de Meta (Zero Permission, DPA) et éviter la suspension des applications.