Projet développement



TONNERRE YOHANN PHILIP LÉO EZZAHI MEHDI

YNOV B3-DEV 2021/2022

Sommaire:

- Contexte relatif au projet
- Présentation du projet
- Technologies choisies
- Démonstration
- Difficultés du projet
- Axes d'amélioration

Contexte du projet

- Crise sanitaire

- Augmentation consommation des jeux

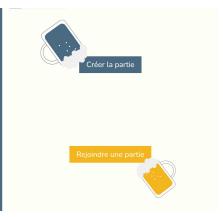
- Plaisir personnel



Piloco

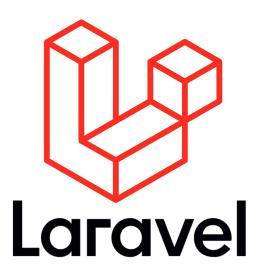
- Jeu convivial
- Interconnecté en live (sockets)
- Chat interactif
- Expérience personnalisable





Technologies utilisées





Démonstration

Difficultés

- Difficulté d'ordre technique
- Alternance
- Rush de fin d'année



Axes de progression

- Différents modes de jeu

- Visioconférences

- Héberger le projet

