

# Alien Surveillance Protocol

---

Réunion du 15/01/2026

# Sommaire

Présentation du projet

Présentation technique

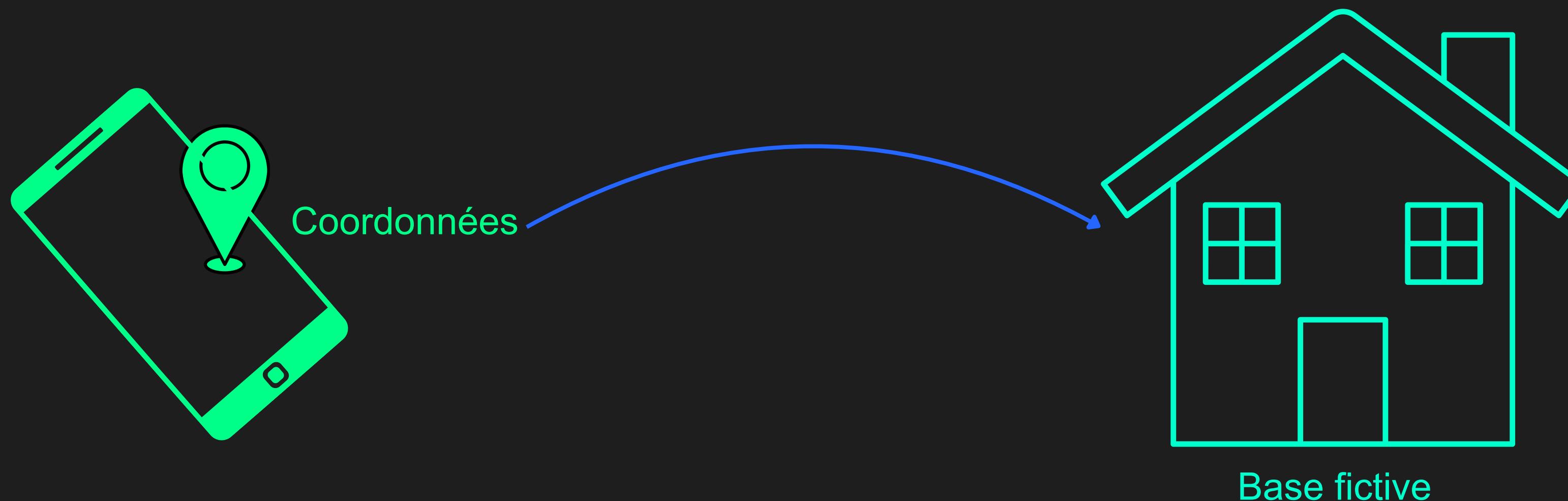
Démonstration

# Présentation du projet

Et si, demain, votre téléphone devenait un outil de détection  
d'invasion extraterrestre ?

Alien Surveillance Protocol

# Présentation du projet



# Présentation du projet

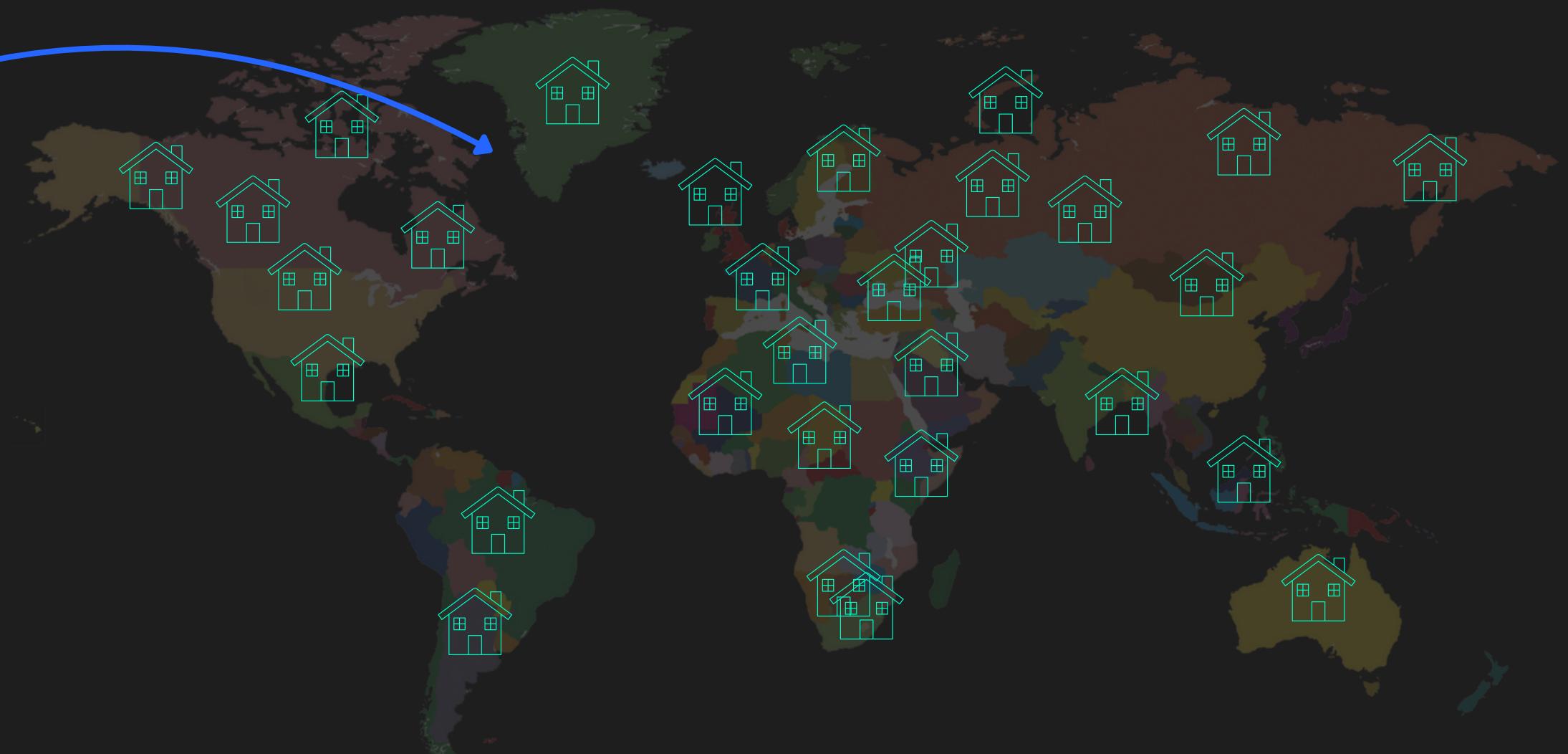


Coordonnées

Caractéristiques

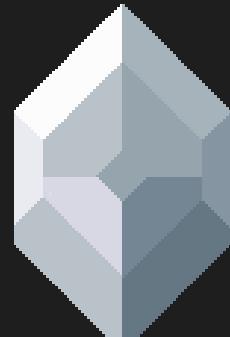
Dimension : 51 km x 51km

Nombre de bases: 116 281

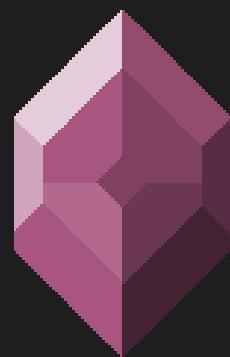


# Présentation du projet

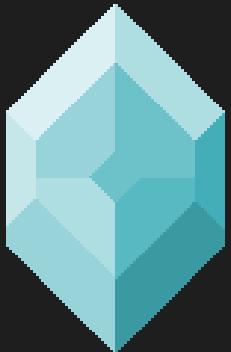
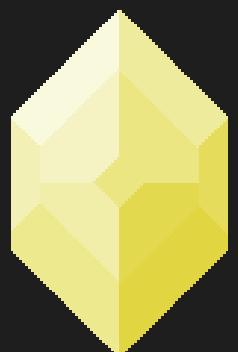
**Communication**  
*Echanger des informations*



**Recherche**  
*Prévenir des invasions*



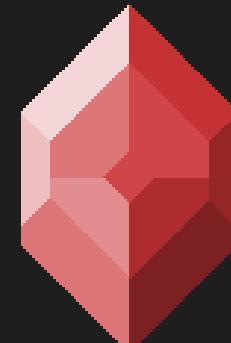
**Maintenance**  
*Gérer la base*



**Défense**  
*Combattre les aliens*



**6 modules**

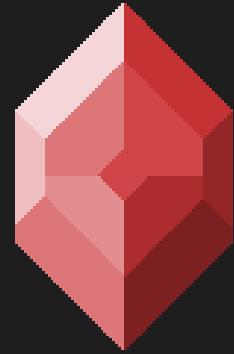


**Détection**  
*Détecter les aliens*



**Localisation**  
*Localiser les aliens*

# Présentation du projet

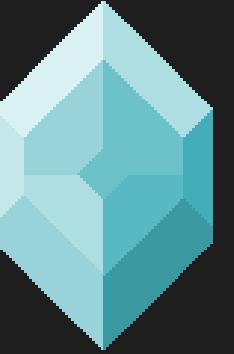


Détection

Antenne

Station météo

Traqueur lunaire



Défense

Tourelle

Tesla

# Présentation du projet

## Planification d'invasion :



+



Une date aléatoire

Un emplacement aléatoire  
au sein de la base

Après la date



## Sélection de l'alien

La météo

Le moment de la journée (jour/nuit)

La saison

La phase lunaire

Le paysage

Et d'autres idées ...

# Présentation du projet

But du joueur :

protéger sa base des invasions aliens

Pour cela, il doit :

Acquérir des informations sur les aliens

Se connecter au bon moment pour défendre sa base

Enrichir sa base en obtenant des améliorations

# Présentation technique

Architecture

Outils de développement

Traitement de données: acquisition des bases (externe)

Traitement de données: gestion des états (interne)

Gameplay

# Présentation technique

## Architetture

### Frontend:

Langage: TypeScript

Framework: React Native

Environnement: Expo

Plateformes: iOS/ Androïd

### Backend:

Aucun serveur mais Cloudflare prévu pour l'instant

### Traitemet de données statiques

Langage: Python

Stockage: Github

### API externes

Langage: Javascript

API: Open-météo

# Présentation technique

## Outils de développement

Editeur de texte: *Visual Studio Code*

Stockage de données: *Github*

Editeur d'image: *Piskel*

Editeur de modèles: *Blender*

Outil de prototypage: *Figma*

Sound design: *Fl studio*

Organisation de connaissance: *Obsidian*

Prise de note: *Notion*

# Présentation technique

## Traitement de données: Acquisition des bases



GLC\_FCS30D

Dataset donnant tous les variétés de paysage présents sur Terre

Traitement de données  
via python



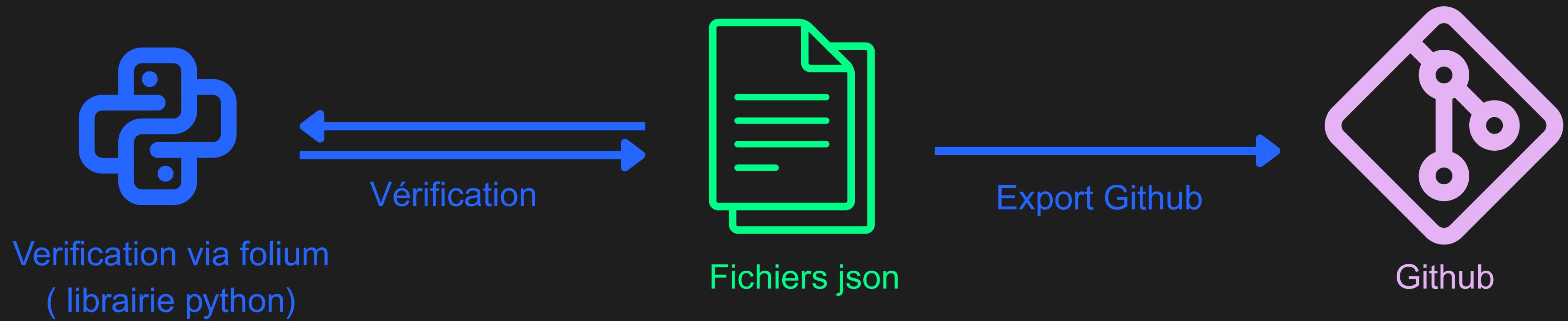
Fichiers json

les fichiers json ont une nomenclature adaptée correspondant à la zone qu'ils couvrent

Nom des bases  
Id des bases  
Paysages  
Coordonnées

# Présentation technique

Traitement de données: Acquisition des bases



# Présentation technique

## Traitement de données: Acquisition des bases

Acquisition des coordonnées du joueur



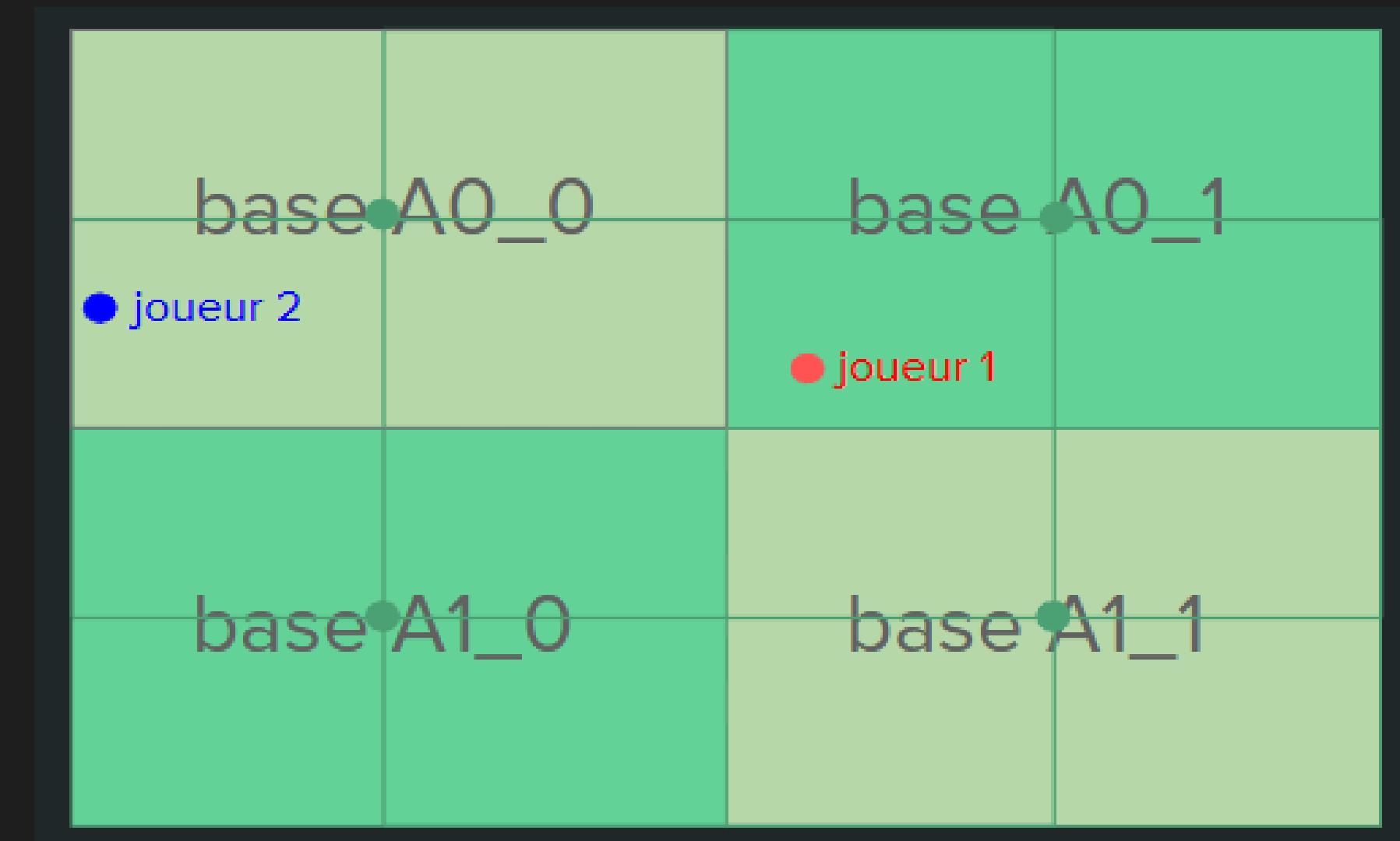
Fonction permettant de trouver le fichier json correspondant



Lecture du fichier json



Stockage en local des données intéressantes et exploitations de celles-ci au sein du jeu



# Présentation technique

## Traitement de données: gestion des états



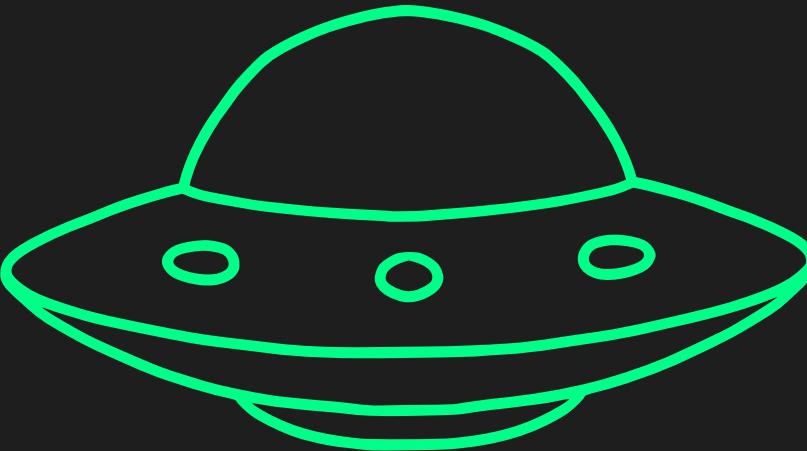
Les états liés à la base

La localisation du drone envoyé en mission

La météo pendant une invasion

L'état de santé du cristal du module Détection

...



Les états liés à l'invasion en cours

La position actuelle de l'alien

Le nombre de points de vie

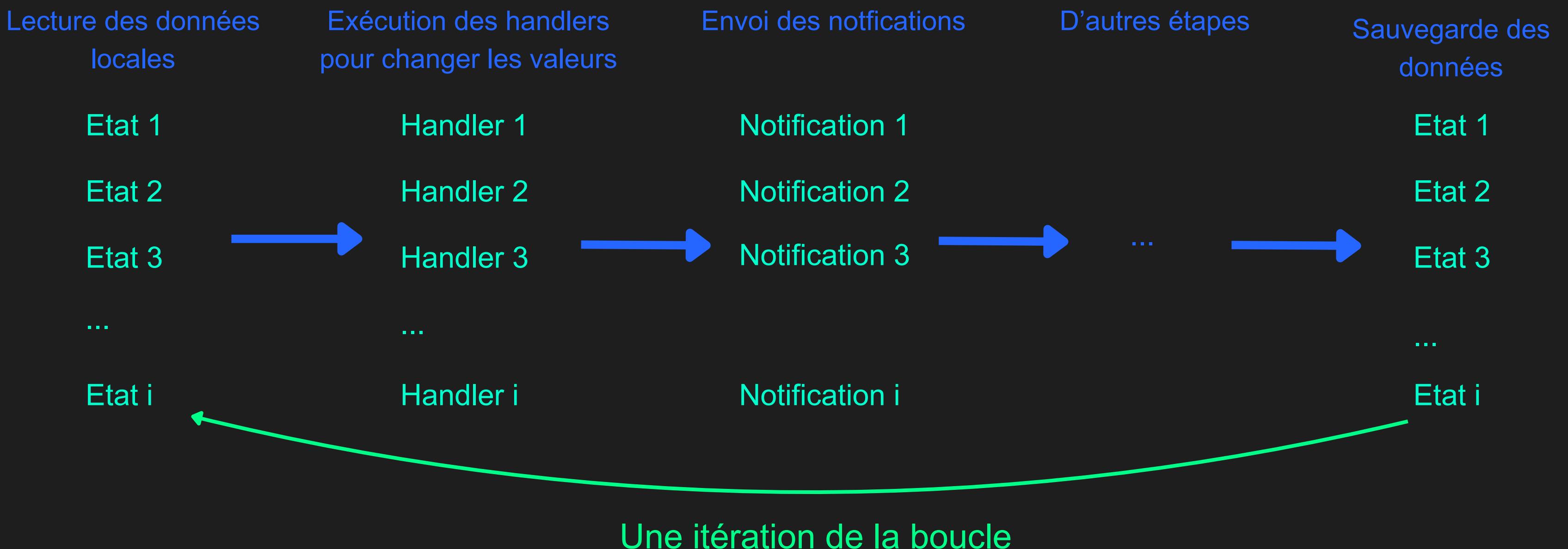
La date d'apparition de l'alien

...

# Présentation technique

## Traitement de données: gestion des états

### Solution : Boucle de jeu



# Présentation technique

## Gameplay

Le gameplay se veut être aligné avec le reste du jeu

### Utilisations actuelles du téléphone:

Streaming temps réel des coordonnées

Orientation du téléphone

Gestion de l'audio et traitement du son

Utilisation intelligente du pavé tactile

Exploitation d'API et de données extérieures

### Utilisations prévues du téléphone

Lampe torche

Caméra

Réalité augmentée

Microphone

# Démonstration