



YINSH

PRÉSENTÉ POUR SMART GAMES

NOTRE SOCIÉTÉ

NOTRE SOCIÉTÉ



ENTREPRISE DE CRÉATION DE JEUX-VIDÉO | 2024

SOMMAIRE

SOMMAIRE

01

PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

03

SOMMAIRE

01

PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

02

RECONTEXTUALISATION

03

SOMMAIRE

01

PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

02

RECONTEXTUALISATION

03

SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES

SOMMAIRE

- 01** PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE
- 02** RECONTEXTUALISATION
- 03** SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES
- 04** CHRONOLOGIE DU PROJET

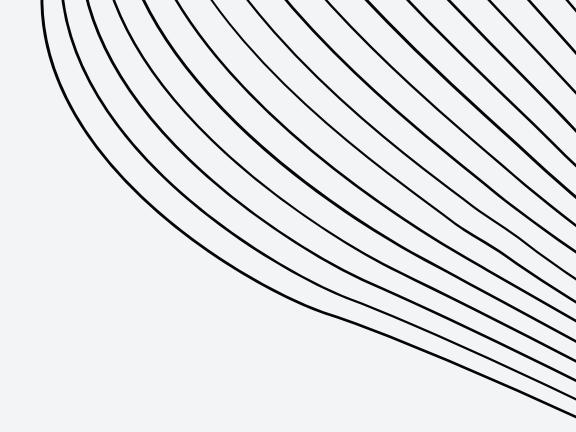
SOMMAIRE

- 01** PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE
- 02** RECONTEXTUALISATION
- 03** SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES
- 04** CHRONOLOGIE DU PROJET
- 05** DÉMONSTRATION

SOMMAIRE

- 
- 
- 01** PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE
 - 02** RECONTEXTUALISATION
 - 03** SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES
 - 04** CHRONOLOGIE DU PROJET
 - 05** DÉMONSTRATION
 - 06** AMÉLIORATIONS

SOMMAIRE

- 
- 
- 01** PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE
 - 02** RECONTEXTUALISATION
 - 03** SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES
 - 04** CHRONOLOGIE DU PROJET
 - 05** DÉMONSTRATION
 - 06** AMÉLIORATIONS
 - 07** TARIFICATION

NOTRE ÉQUIPE

Yann
HOBBE

NOTRE ÉQUIPE

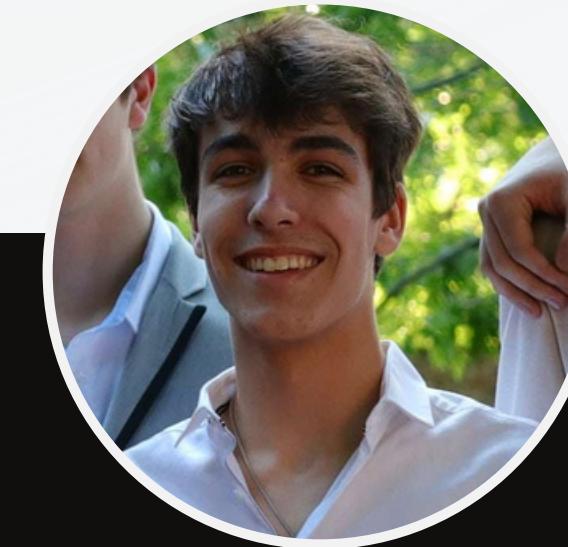


Yann
HOBBE
Développeur
Front

NOTRE ÉQUIPE



Yann
HOBBE
Développeur
Front

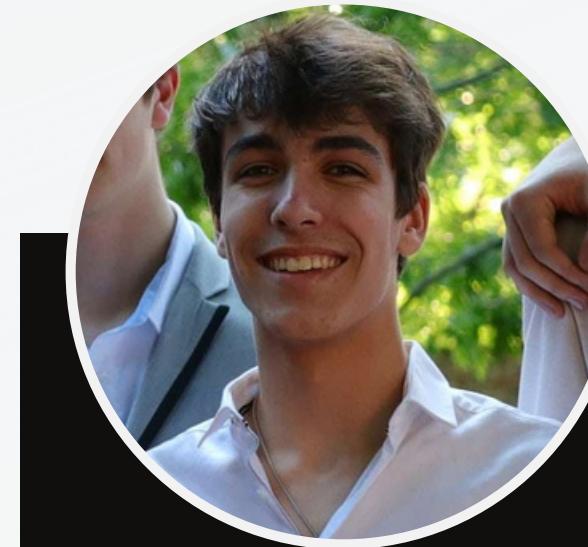


Raphaël
WITZ
Directeur Artistique
Développeur Back

NOTRE ÉQUIPE



Yann
HOBBE
Développeur
Front



Raphaël
WITZ
Directeur Artistique
Développeur Back



Simon
JOURBERT
Développeur
Réseau

RECONTEXTUALISATION

RECONTEXTUALISATION



Application de Bureau
Pas de technologies WEB

APPLICATION

RECONTEXTUALISATION



RECONTEXTUALISATION

RECONTEXTUALISATION

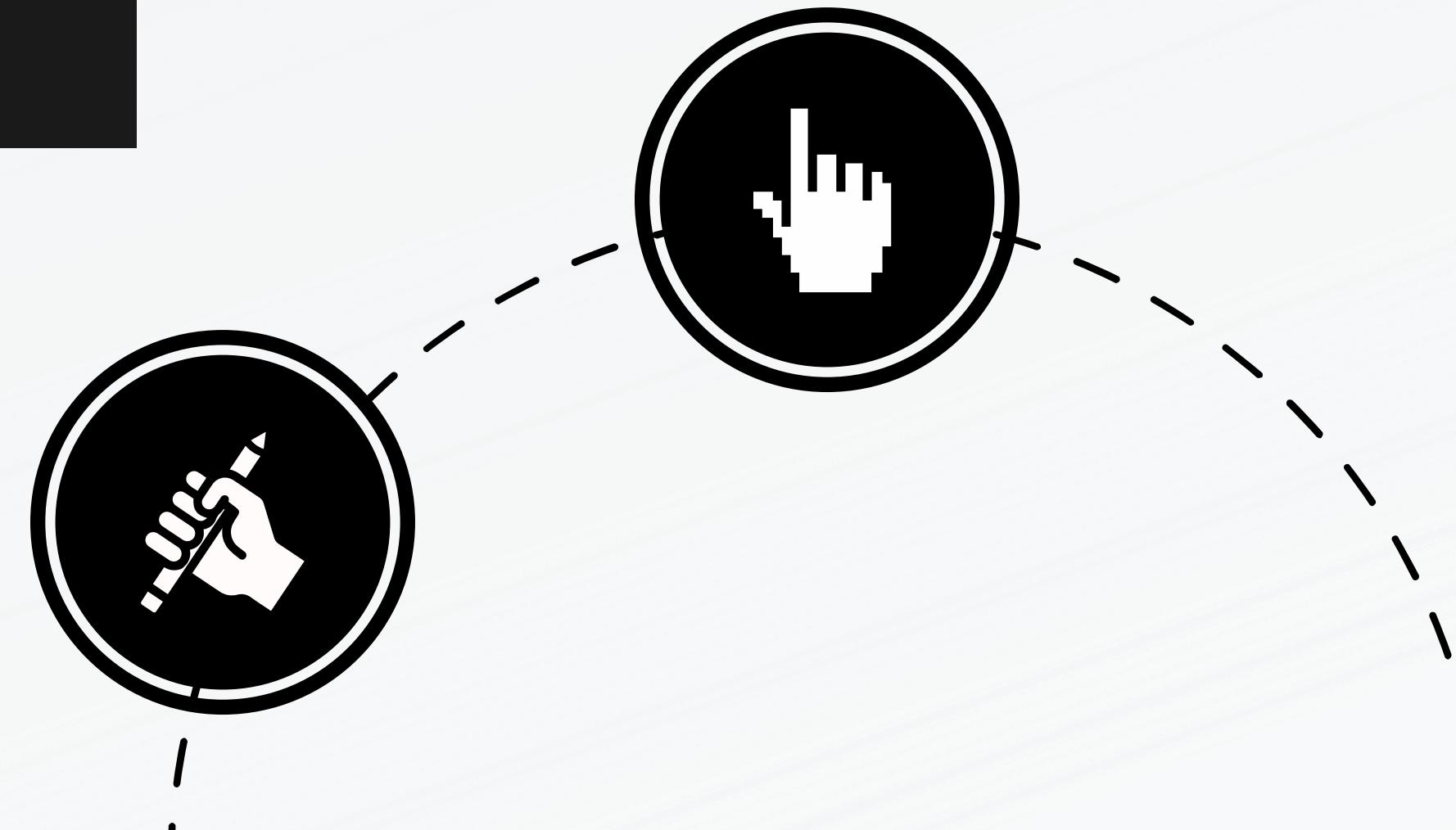
Refonte
graphique



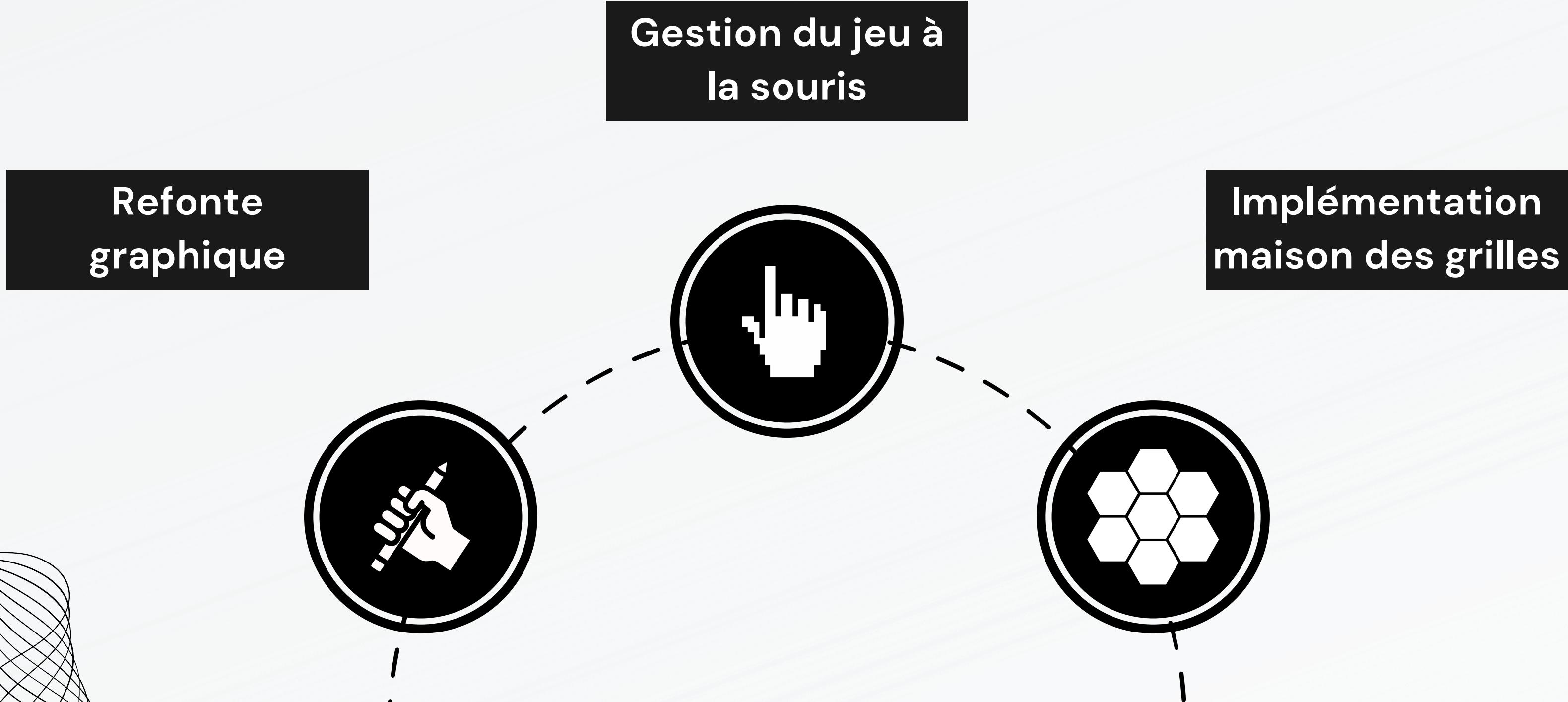
RECONTEXTUALISATION

Refonte
graphique

Gestion du jeu à
la souris

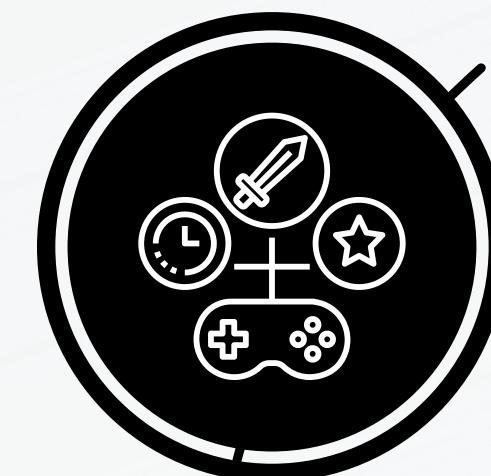


RECONTEXTUALISATION



RECONTEXTUALISATION

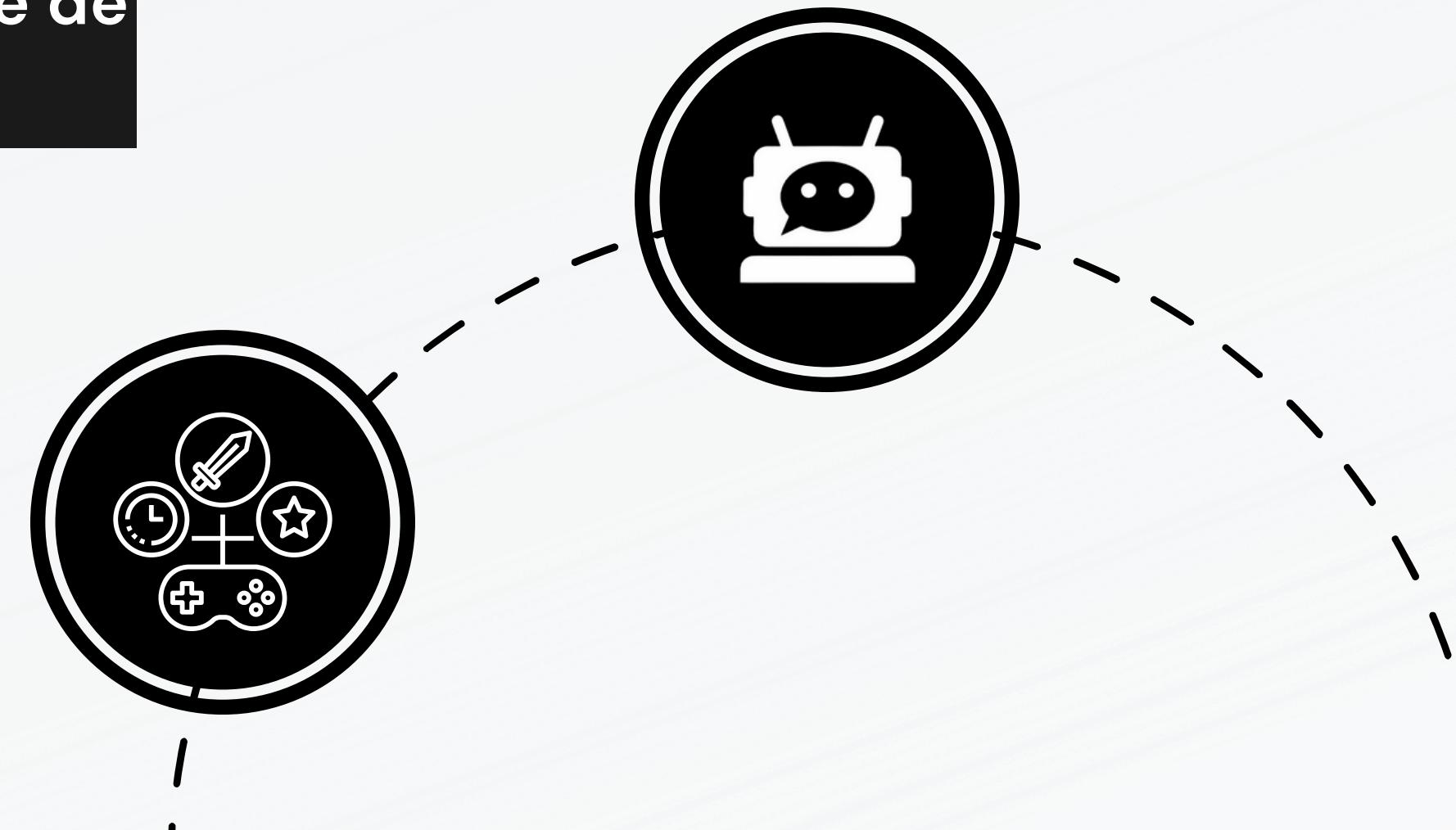
Choix du mode de jeu



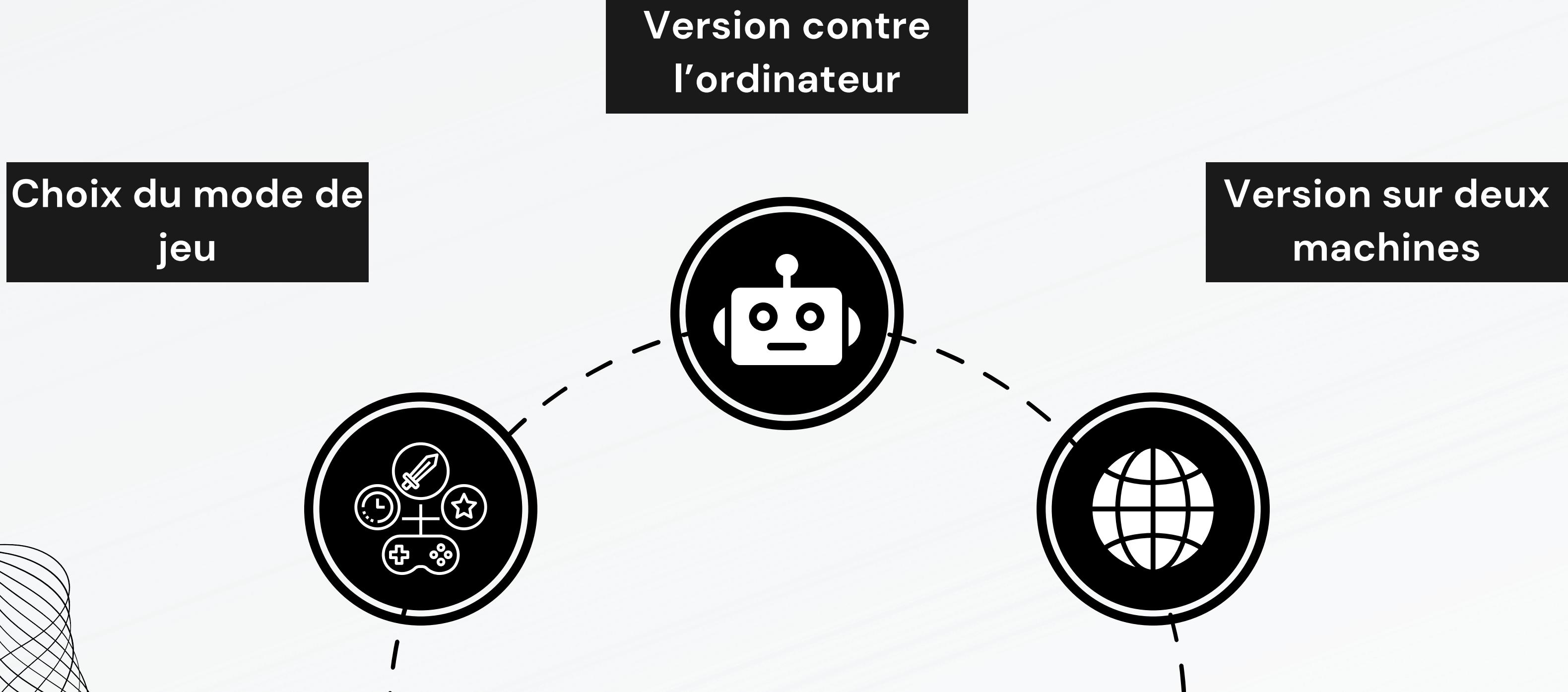
RECONTEXTUALISATION

Version contre
l'ordinateur

Choix du mode de
jeu



RECONTEXTUALISATION



SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES



SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES



SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES



SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES



OpenCV
Pygame
Python-dotenv
Python_gui

PYTHON



Socket
Threading

RÉSEAU



Github
Notion
Teams
Photoshop

OUTILS



CHRONOLOGIE DU PROJET

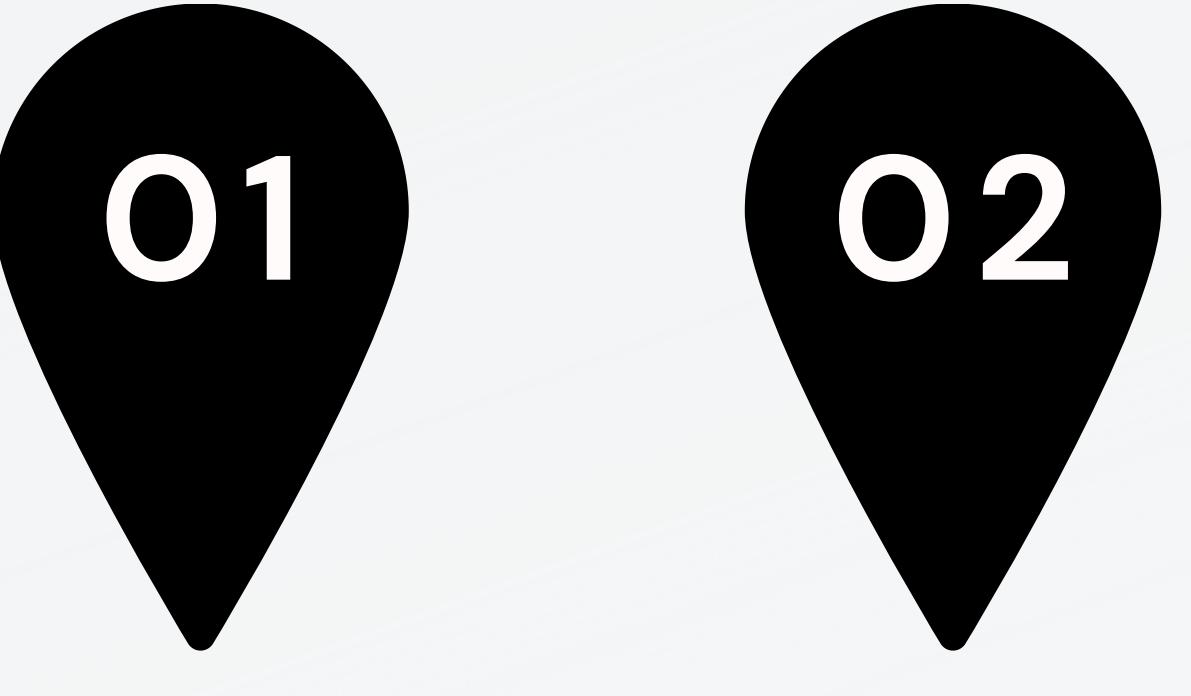


01



RÉCEPTION

Compréhension du sujet
et mise en place du
projet



01

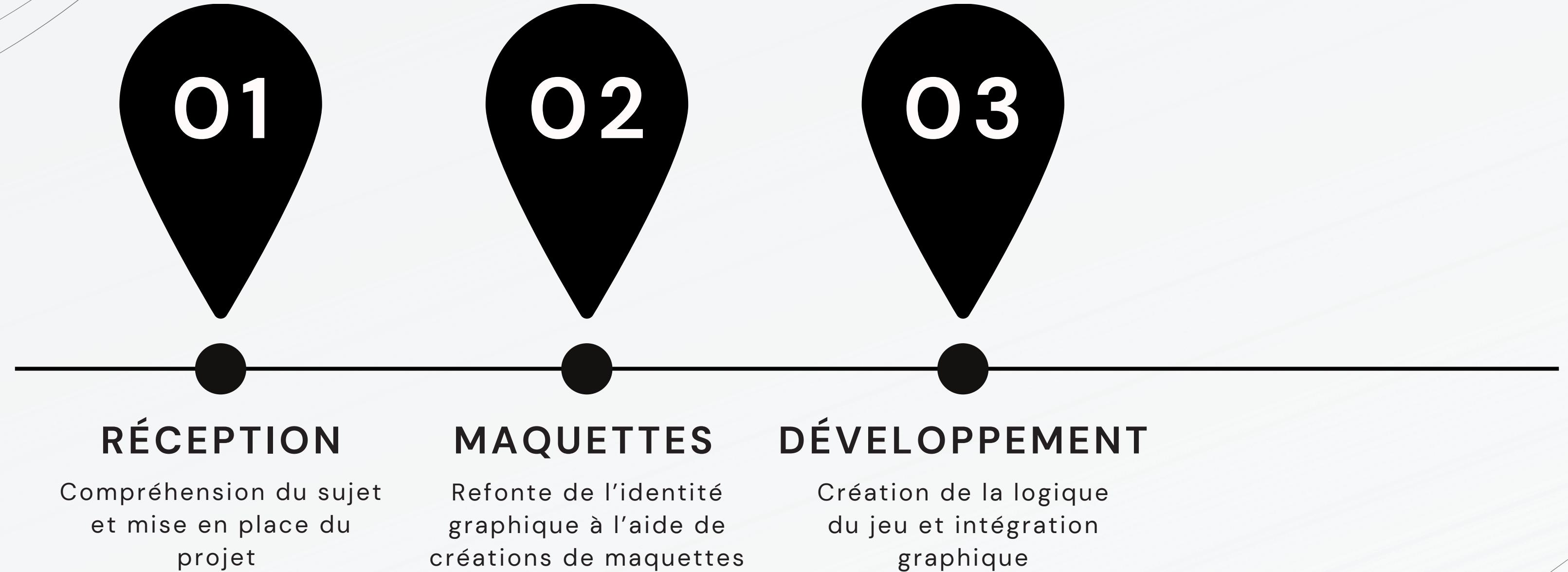
RÉCEPTION

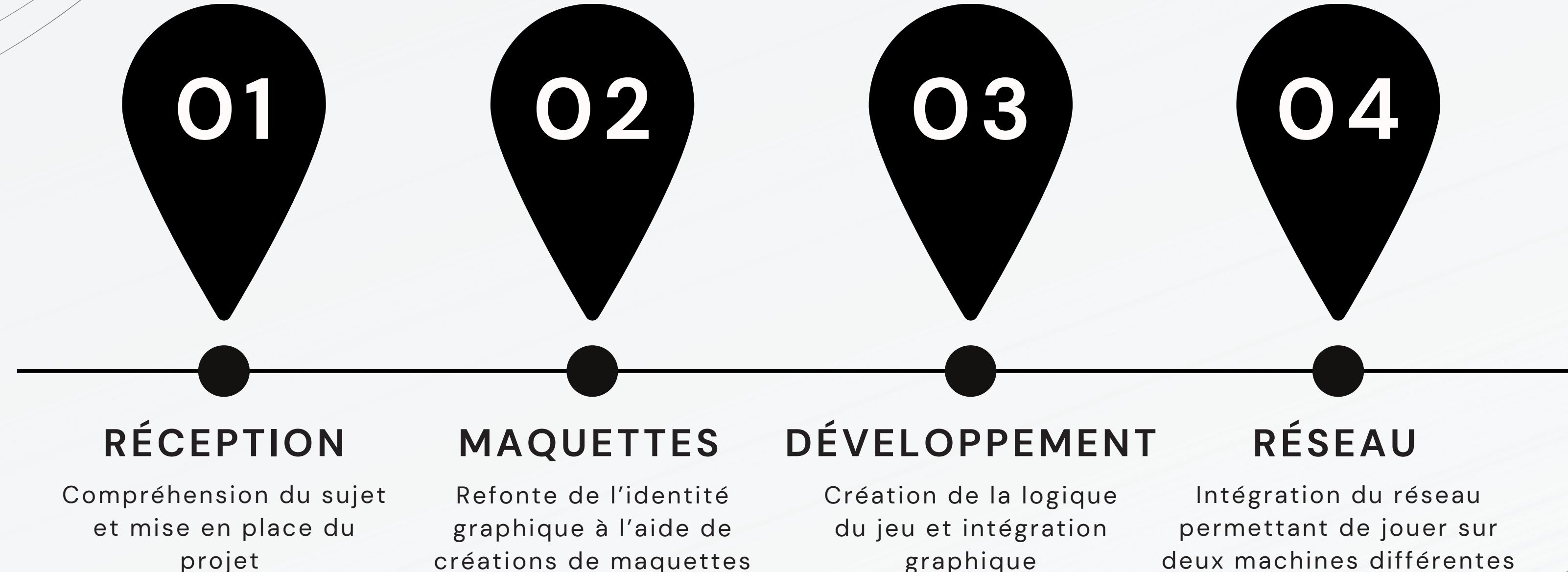
Compréhension du sujet
et mise en place du
projet

02

MAQUETTES

Refonte de l'identité
graphique à l'aide de
créations de maquettes





DÉMONSTRATION

AMÉLIORATIONS



AMÉLIORATIONS



Faire une IA, intelligente
jouant en fonction du joueur
permettant ainsi une
expérience de jeu plus riche
avec plusieurs niveaux de
difficultées.

IA INTELLIGENTE

AMÉLIORATIONS



Faire une IA, intelligente jouant en fonction du joueur permettant ainsi une expérience de jeu plus riche avec plusieurs niveaux de difficultés.

IA INTELLIGENTE



Faire du Yinsh une réelle expérience, avec une histoire profonde, avec un mode de campagne permis par l'existence de plusieurs difficultés avec l'IA

UNE HISTOIRE

AMÉLIORATIONS



Faire une IA, intelligente jouant en fonction du joueur permettant ainsi une expérience de jeu plus riche avec plusieurs niveaux de difficultés.

IA INTELLIGENTE



Faire du Yinch une réelle expérience, avec une histoire profonde, avec un mode de campagne permis par l'existence de plusieurs difficultés avec l'IA

UNE HISTOIRE



Amélioration du mode réseau, avec une interface plus intuitive et riche. Un mode de jeu réseau permettant de jouer avec n'importe quel personne

RÉSEAU

TARIFICATION

Détails des tarifications

TARIFICATION

Détails des tarifications

Journée de
6 heures

40 JOURS

TARIFICATION

Détails des tarifications

Journée de
6 heures

40 JOURS

Cycle de
développement
entier

15 SEMAINES



TARIFICATION

Détails des tarifications

Journée de
6 heures

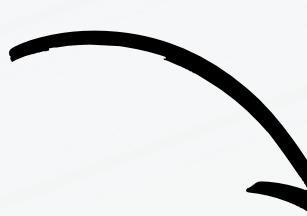
40 JOURS

Cycle de
développement
entier

15 SEMAINES

14 400 €
HT

360 TJM



MERCI POUR VOTRE ÉCOUTE

*Nous sommes à votre entière
disposition pour répondre à vos
questions !*

