



# **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

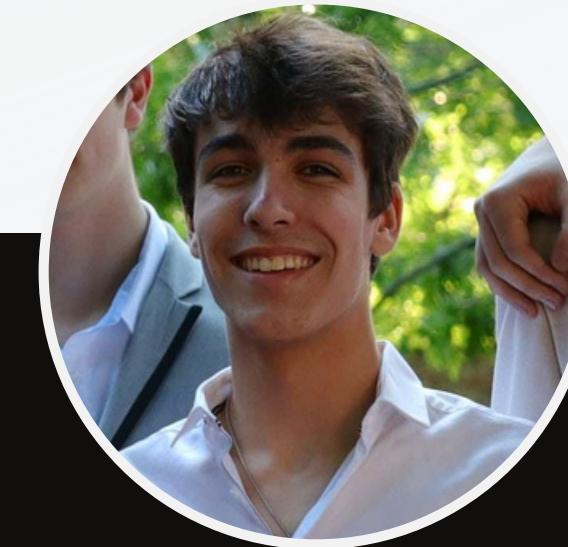
# NOTRE ÉQUIPE



# NOTRE ÉQUIPE



Yann  
HOBBE  
Développeur  
Front

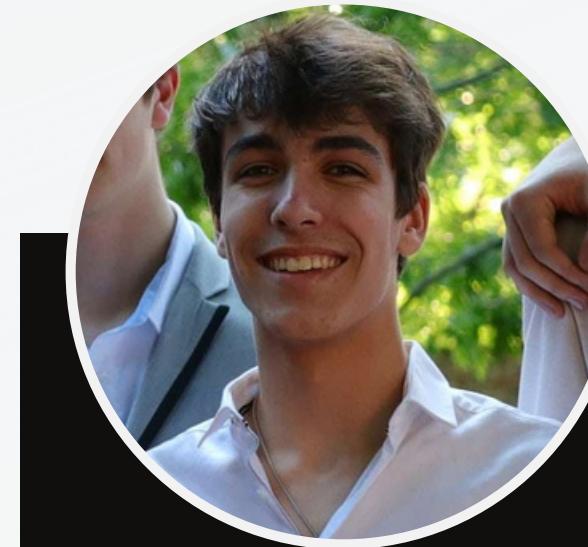


Raphaël  
WITZ  
Directeur Artistique  
Développeur Back

# 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

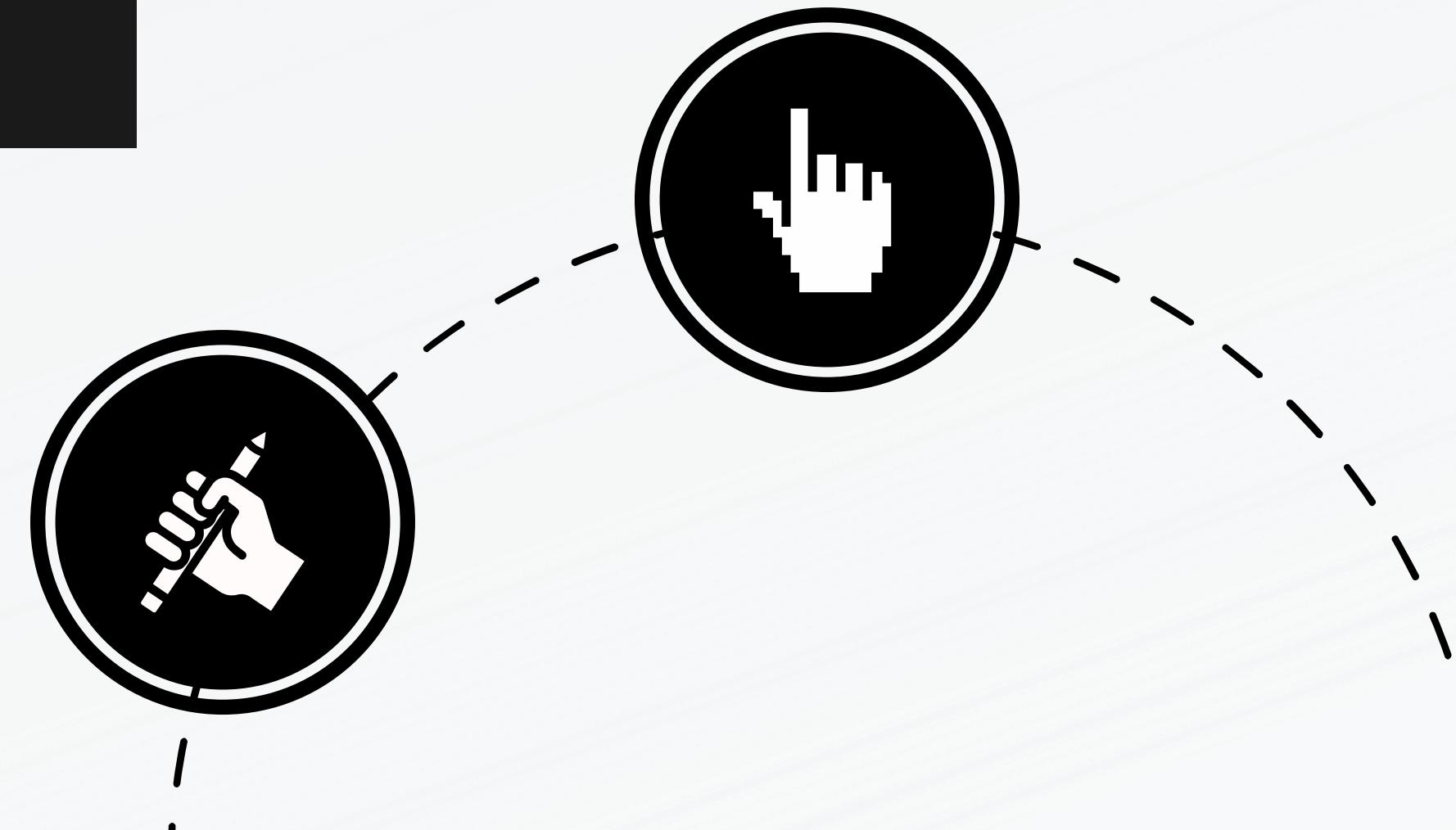
Refonte  
graphique



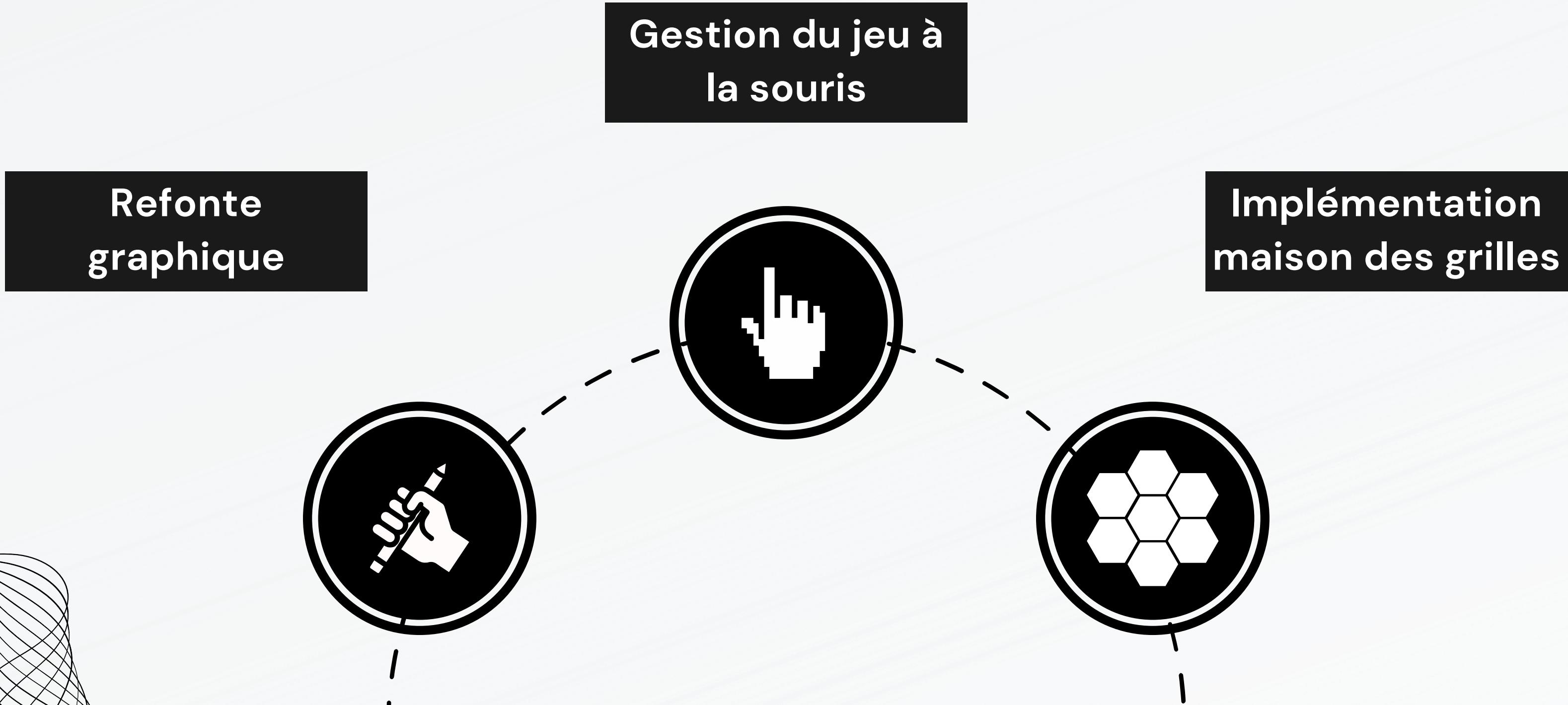
# RECONTEXTUALISATION

Refonte  
graphique

Gestion du jeu à  
la souris

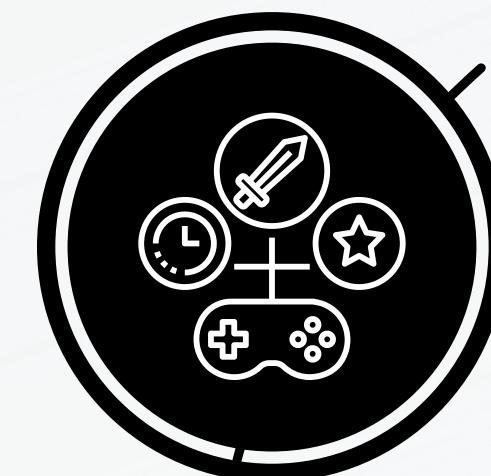


# RECONTEXTUALISATION



# RECONTEXTUALISATION

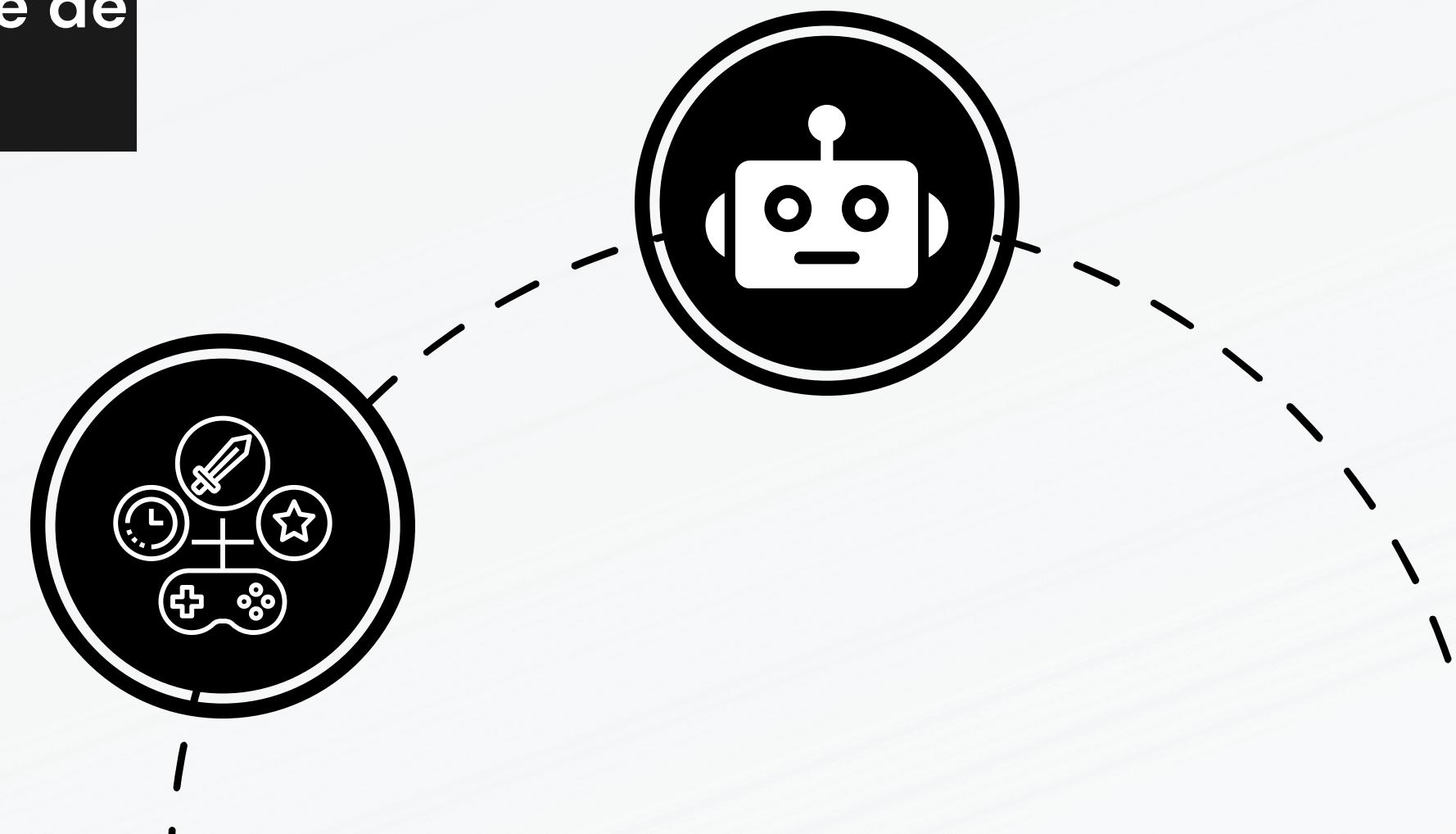
Choix du mode de jeu



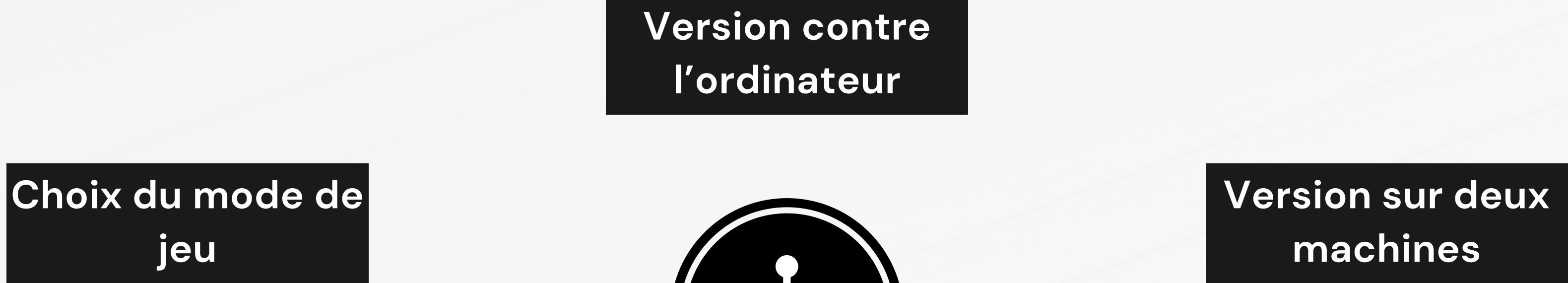
# RECONTEXTUALISATION

Version contre  
l'ordinateur

Choix du mode de  
jeu



# RECONTEXTUALISATION



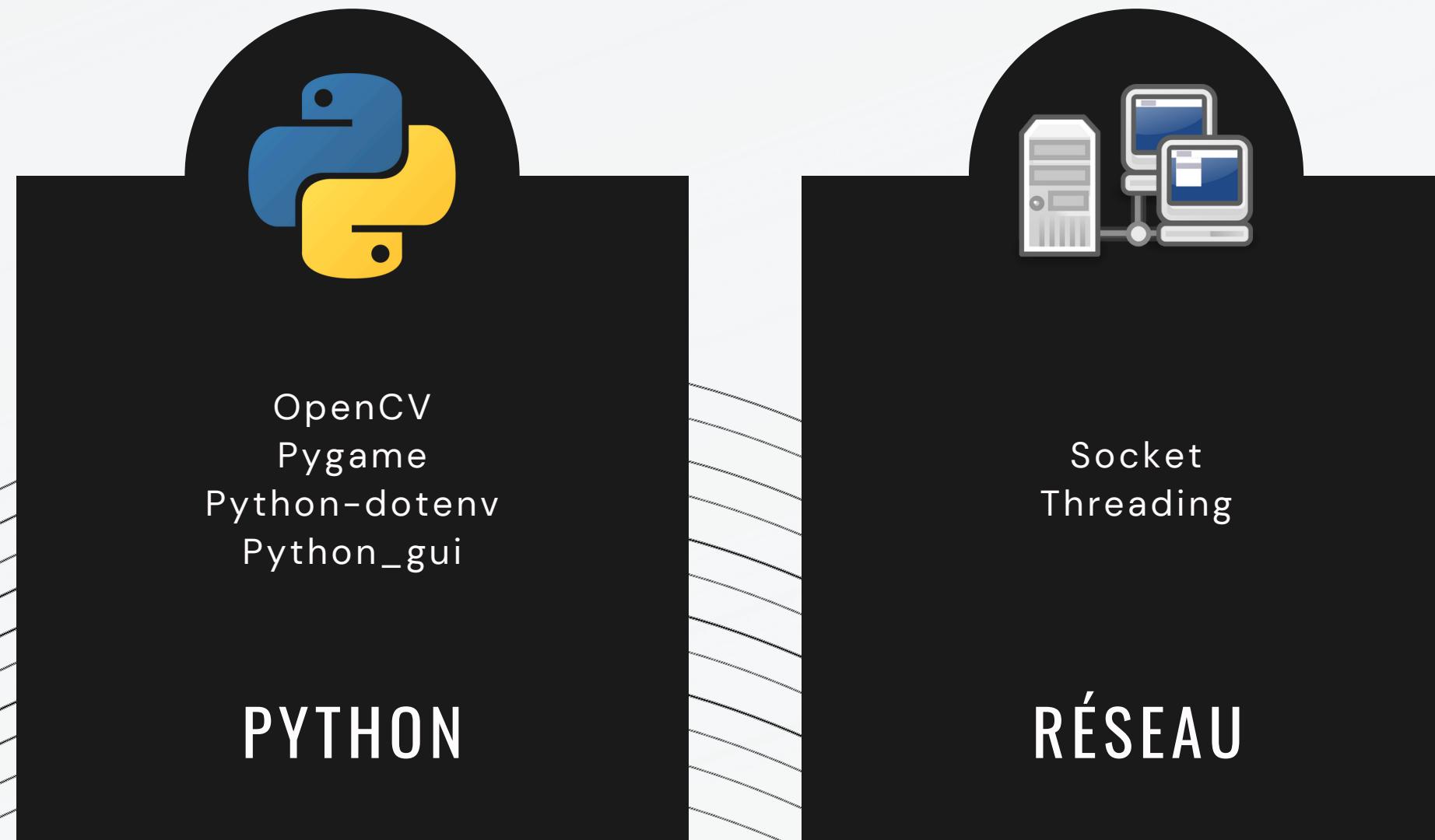
# SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES



# SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES



# SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES



# SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES



OpenCV  
Pygame  
Python-dotenv  
Python\_gui

PYTHON



Socket  
Threading

RÉSEAU



Github  
Notion  
Teams  
Photoshop

OUTILS



# CHRONOLOGIE DU PROJET





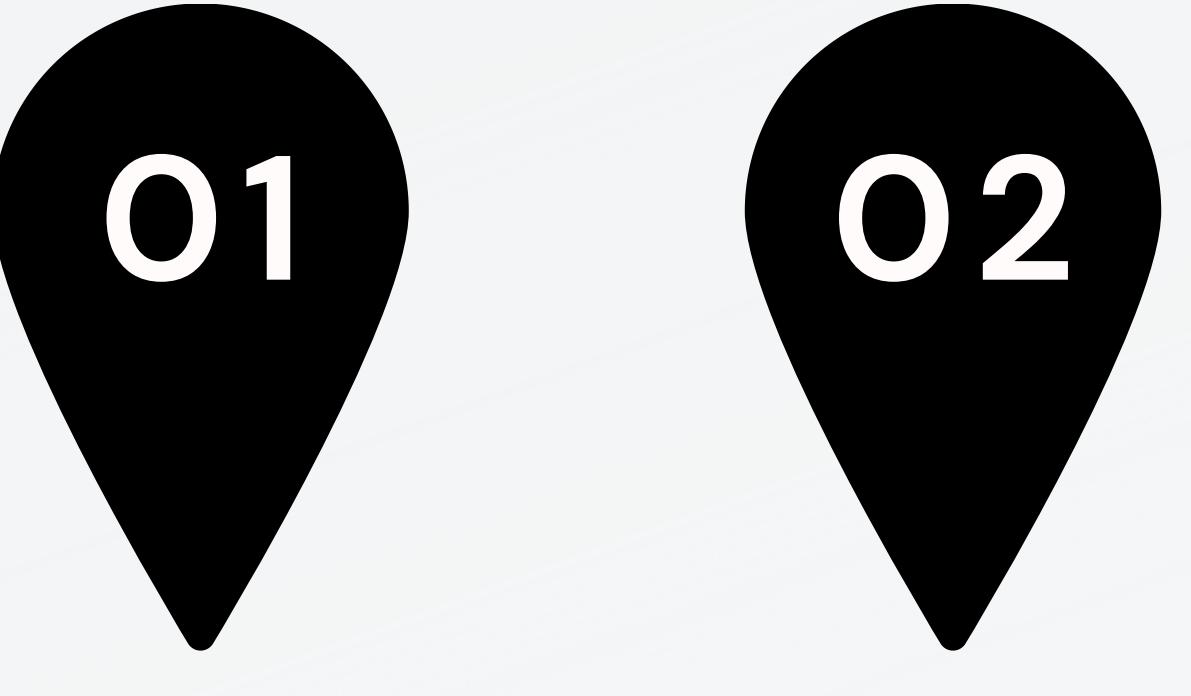
01

---



## RÉCEPTION

Compréhension du sujet  
et mise en place du  
projet



01

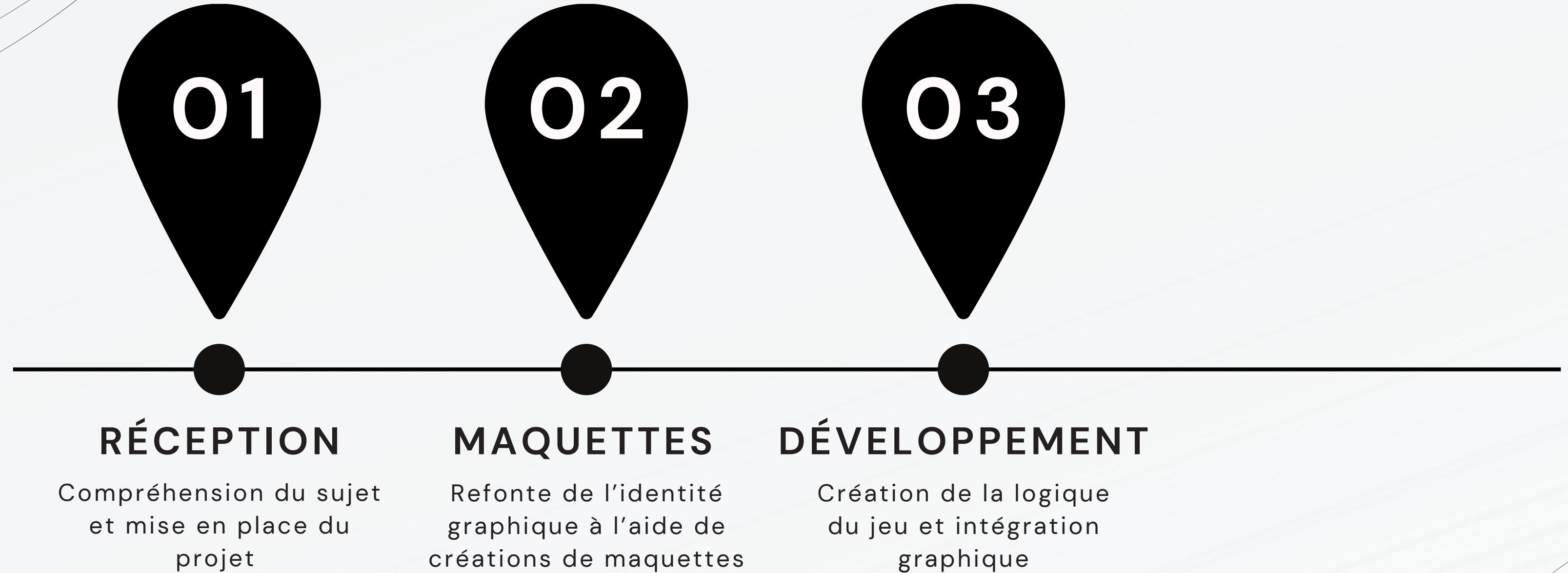
## RÉCEPTION

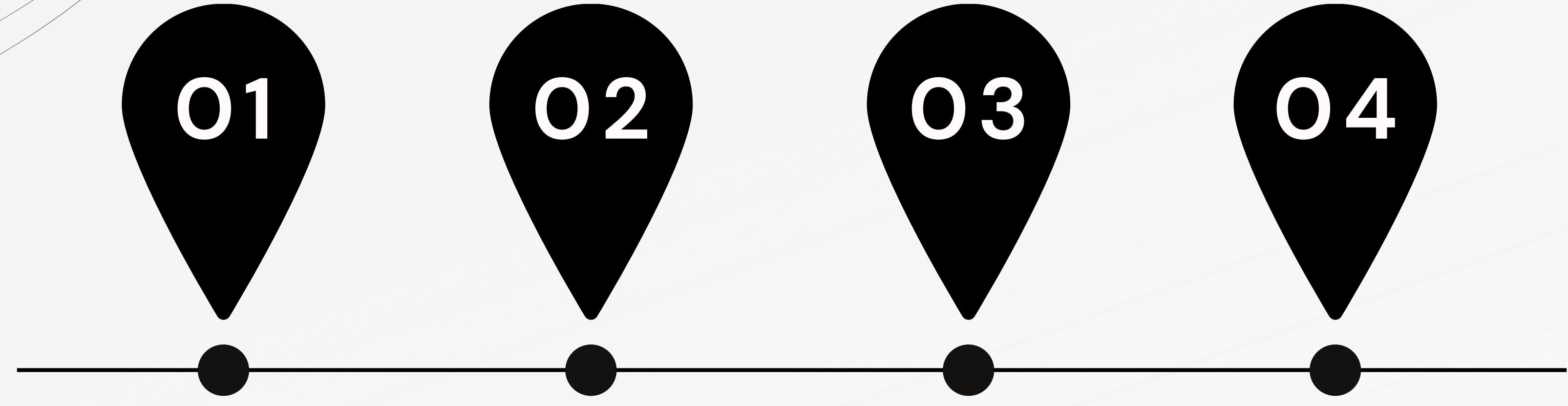
Compréhension du sujet  
et mise en place du  
projet

02

## MAQUETTES

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





## RÉCEPTION

Compréhension du sujet  
et mise en place du  
projet

## MAQUETTES

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

## DÉVELOPPEMENT

Création de la logique  
du jeu et intégration  
graphique

## RÉSEAU

Intégration du réseau  
permettant de jouer sur  
deux machines différentes

# 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

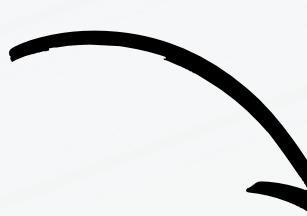
40 JOURS

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 !*

