GrabThePlayer

Technologie :

- Cible : jeune sur un ordinateur,

- plateforme : application

- dimension : 2D

- langage : python

- modules : pygame

- logicielle : pycharme, word

Gameplay :

- types de jeux/ genre videoludque : jeux d’actions

- modes de jeux : enligne partie de 10 à 50 personne/room privée (2-30)

Interface/Menu :

Graphismes :

- Style : cartoon

- couleur :

Croquis :

Audio :

Réseau :

Le client se connect en envoyant les donné de base du perso(donné de création), Le serveur accepte la connection en envoyant la map et les autres joueur au client. Une fois le client en Jeux il envoi les movement(et non la position) du joueur et ses impacte sur les entité autre. Le serveur lui calcule les position en fonction des donné et renvoi les donné sur tout les perso

To Do List :



Marketing/Communication :

Business Model :

Rémunération :