

# Unity3D, définir le gameplay de son jeu en C# tutorat en option

Réf : 4DK - Prix 2023 : 90€ HT

Cette formation digitale a pour objectif de vous permettre d'acquérir des compétences fondamentales pour créer des contenus interactifs qui définissent le gameplay d'un jeu vidéo. Elle s'adresse à un public de développeurs ayant des connaissances mathématiques sur la manipulation de vecteurs et les transformations 3D, des bases de programmation en langage C# et avec une première expérience sur Unity 3D. La pédagogie s'appuie sur un auto-apprentissage séquencé par actions de l'utilisateur sur l'environnement à maîtriser. Une option de tutorat vient renforcer l'apprentissage (option non disponible actuellement).

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Créer des joueurs

Maîtriser les composants Rigidbody et Collider

Mettre en œuvre un parcours pour le joueur

Exporter et tester le jeu

## PÉDAGOGIE ET PRATIQUES

Pédagogie active mixant pratique, théorie, gamification et partages. Un chef de projet coordonne les échanges et un service technique est dédié au support de l'apprenant. La formation est diffusée au format SCORM et accessible en illimité pendant 1 an.

## ACTIVITÉS DIGITALES

Démonstrations, cours enregistrés, partages de bonnes pratiques, quiz, fiches de synthèse.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2022

### 1) Préparer le projet

- Création du projet.
- Architecture du projet.
- Mise en place de l'environnement du jeu.

### 2) Créer un joueur

- Intégration du joueur dans la scène.
- Création d'un contrôleur pour le joueur.
- Fonctionnement des "prefabs".

### 3) Comprendre les composants Rigidbody et Collider

- Mouvements : comprendre le composant Rigidbody.
- Collisions : comprendre les composants Collider.

### 4) Créer des contenus dynamiques

- Création de plateformes mobiles et fixes.
- Création d'un parcours pour le joueur sur les plateformes.
- Mise en place d'activateurs de plateformes par détection de collision.

## PARTICIPANTS

Développeur.

## PRÉREQUIS

Connaissances mathématiques sur la manipulation de vecteurs et les transformations 3D, des bases de programmation en langage C# ainsi qu'une première expérience avec Unity 3D.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui ont conçu la formation et qui accompagnent les apprenants dans le cadre d'un tutorat sont des spécialistes des sujets traités. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

La progression de l'apprenant est évaluée tout au long de sa formation au moyen de QCM, d'exercices pratiques, de tests ou d'échanges pédagogiques. Sa satisfaction est aussi évaluée à l'issue de sa formation grâce à un questionnaire.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices, études de cas ou présentation de cas réels. ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Une attestation de fin de formation est fournie si l'apprenant a bien suivi la totalité de la formation.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

## 5) Finaliser et exporter le jeu

- Mise en place d'une condition de victoire du jeu.
- Export et test du jeu.