

Unity3D, découvrir la création d'un jeu FPS en C# tutorat en option

Réf : 4DT - Prix 2023 : 90€ HT

Cette formation digitale a pour objectif de vous permettre d'acquérir des compétences supplémentaires sur Unity 3D pour développer un jeu vidéo de type First Person Shooter (FPS). Elle s'adresse à un public de développeurs possédant des connaissances en mathématiques, sur la manipulation de vecteurs et les transformations 3D, des bases de programmation en langage C# et une bonne connaissance du logiciel 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 les objets principaux du jeu
- Gérer les points de vie du joueur et des ennemis
- Développer un script d'intelligence artificielle d'ennemis
- 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 et préparation des assets.
- Mise en place de l'environnement et création des scènes.

2) Créer les objets principaux du jeu

- Création du joueur et de son contrôleur.
- Création des personnages ennemis.
- Création des munitions.
- Création de la fonctionnalité de tir du joueur.

3) Préparer l'interface utilisateur

- Introduction au système d'interface utilisateur.
- Création de la barre de vie du joueur.
- Gestion des points de vie du joueur et des ennemis.

4) Utiliser l'intelligence artificielle

- Introduction au composant NavMeshAgent.
- Notion de machine à état fini.
- Développement du script d'intelligence artificielle des ennemis.

PARTICIPANTS

Développeurs

PRÉREQUIS

Connaissances en mathématiques, sur la manipulation de vecteurs et les transformations 3D, des bases de programmation en langage C# et une bonne connaissance du logiciel 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.

- Mise en place de la condition de victoire.
- Export et test du jeu.