



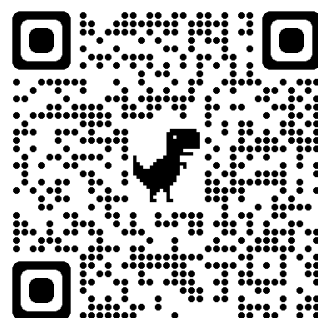
Together for
a BRIGHTER
FUTURE

Formation sur Unity Programmer

L'examen de certification Unity Programmer testera les bases de la programmation C# au sein du logiciel Unity pour créer de l'interactivité dans les jeux, applications, AR/VR et autres expériences. Les objectifs de l'examen sont alignés sur les normes actuelles de l'industrie établies par les professionnels et les éducateurs. Les individus vont être censés avoir au moins 150 heures d'utilisation du logiciel Unity et de formation pour obtenir cette certification.



<https://urlz.fr/lduN>



Pourquoi suivre la formation Unity Programmer

Il y a plusieurs raisons convaincantes pour suivre la formation "Unity Programmer" :

- **Acquérir des compétences en programmation avec Unity** : La formation vous permettra de maîtriser les principes fondamentaux de la programmation dans Unity en utilisant le langage de programmation C#. Vous apprendrez à créer des fonctionnalités interactives, à gérer les mécanismes de jeu, à implémenter des scripts et à résoudre des problèmes de programmation spécifiques à Unity.
- **Améliorer vos opportunités professionnelles** : En obtenant la certification Unity, vous démontrez votre expertise et vos compétences en programmation avec cet outil largement utilisé dans l'industrie du jeu vidéo et au-delà. Cela peut vous ouvrir de nouvelles opportunités d'emploi ou d'avancement de carrière dans des domaines tels que le développement de jeux, la réalité virtuelle, la réalité augmentée et les expériences interactives.
- **Développer des jeux et des applications interactives** : En maîtrisant la programmation avec Unity, vous serez en mesure de créer des jeux et des applications interactives de qualité professionnelle. Vous pourrez concevoir des mécaniques de jeu, créer des fonctionnalités personnalisées, gérer l'IA des personnages, intégrer des effets visuels et sonores, et bien plus encore.
- **Collaboration efficace avec des développeurs** : Si vous travaillez en équipe sur des projets de développement de jeux ou d'expériences interactives, la formation vous permettra de mieux comprendre le travail des développeurs et de collaborer de manière plus efficace avec eux. Vous serez en mesure de communiquer plus efficacement vos besoins et de comprendre les contraintes techniques liées à la programmation dans Unity.
- **Suivre les meilleures pratiques de l'industrie** : La formation aborde les bonnes pratiques de programmation et les techniques spécifiques à Unity, notamment l'utilisation de l'architecture MVC (Modèle-Vue-Contrôleur), les tests unitaires, la gestion de version et bien d'autres. Vous apprendrez à coder de manière structurée, efficace et réutilisable, en suivant les normes de l'industrie.
- **Accéder à des ressources et à une communauté de soutien** : En suivant la formation, vous aurez accès à des ressources supplémentaires, telles que des tutoriels, des documentations et des forums de discussion, qui vous aideront à approfondir vos connaissances et à résoudre les problèmes rencontrés lors de vos projets de développement.

En résumé, la formation "Unity Programmer" vous permettra de développer vos compétences en programmation avec Unity, d'améliorer vos perspectives de carrière, de créer des jeux et des applications interactives, de collaborer efficacement avec des développeurs et de suivre les meilleures pratiques de l'industrie. C'est une occasion précieuse pour les passionnés de jeux et les développeurs souhaitant s'investir davantage dans l'univers de la programmation avec Unity.

Plan du cours

Débogage, résolution de problèmes et interprétation de l'API

- Étant donné un exemple de message de journal de débogage, créez le code qui a créé le message de journal.
- Étant donné un clip de code et ses messages d'erreur associés, déterminez quel(s) objet(s) est (sont) nul(s).
- Étant donné une tâche de programmation spécifique nécessitant l'utilisation d'une classe particulière dans l'API, déterminez la méthode et/ou les propriétés, les arguments ou toute autre syntaxe appropriés à utiliser.

Création de code

- Indiquez quand et comment initialiser et utiliser les variables, y compris, mais sans s'y limiter, l'utilisation appropriée de tous les modificateurs de variables et des collections de données telles que les tableaux, les listes et les dictionnaires.
- Étant donné une liste de mots-clés et d'éléments de syntaxe, construisez une déclaration Function viable.
- Étant donné un clip de code et une description de son résultat souhaité, identifiez la fonction appropriée pour contrôler ou déclencher un état, y compris, mais sans s'y limiter, le contrôleur Animator.
- Dans un scénario où un type d'entrée spécifique est requis et où les blocs de construction nécessaires sont fournis, construisez l'écouteur d'entrée nécessaire, y compris, mais sans s'y limiter, le clavier et l'entrée tactile.
- Montrez quand et/ou comment utiliser les différents opérateurs logiques et de contrôle de flux utilisés dans C# et Unity.
- Dans un scénario donné, identifiez les actions appropriées à entreprendre lorsqu'un élément de l'interface utilisateur signale une modification.

Évaluation du code

- Étant donné un scénario sur la nécessité de gérer une fonction d'événement, déterminez l'action appropriée à prendre, y compris, mais sans s'y limiter, le clavier et la saisie tactile.
- Étant donné un clip de code qui produit une erreur en raison d'une variable dont le type de données est déclaré de manière incorrecte, identifiez l'erreur.
- Étant donné un clip de code qui produit une erreur parce qu'une fonction ou une variable est déclarée ou utilisée de manière incorrecte (incompatibilité public/privé), identifiez l'erreur, y compris, mais sans s'y limiter, l'utilisation d'événements d'animation.



Plan du cours

- Étant donné un clip de code contenant une définition de classe, distinguez si la classe est une classe ECS ou un autre type de classe.
- Étant donné un ensemble de clips de code, reconnaissez le clip qui utilise des conventions de dénomination conformes aux normes de dénomination Unity.
- Étant donné un clip de code (ou un ensemble de clips de code), reconnaissez les commentaires qui décrivent avec précision ce que fait le code.

Naviguer dans l'interface

- Décrire l'objectif, les caractéristiques et les fonctions des différentes fenêtres de l'IDE Unity.
- Montrez comment modifier l'IDE de script par défaut.
- Étant donné un scénario comprenant les éléments suivants, créez une machine d'état fonctionnelle.
- Créer et programmer une machine d'état de fonction dans le contrôleur Unity Animator, y compris, mais sans s'y limiter, l'utilisation de la syntaxe des fonctions Animator.