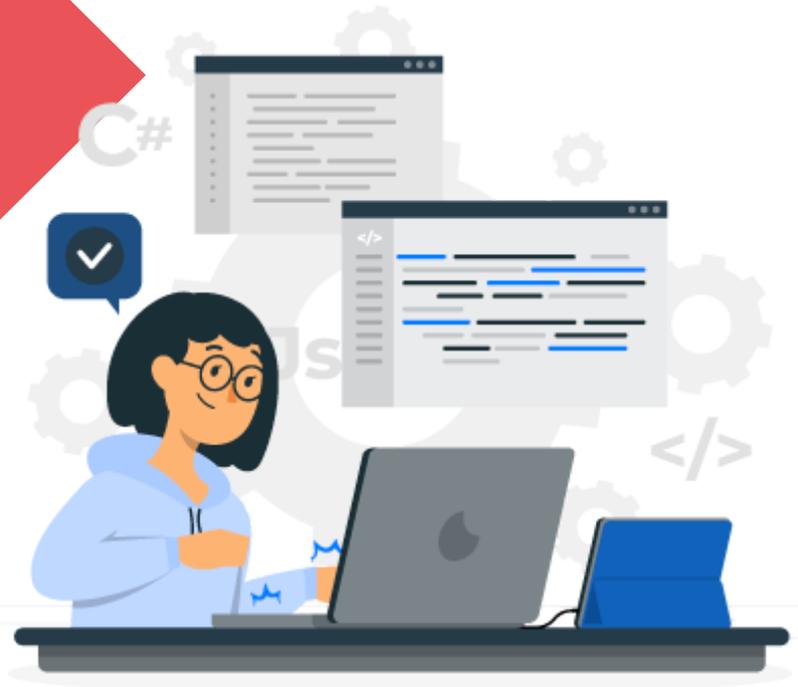




**Smartfuture**

Business | Education | Training **solutions**

Together for a  
**BRIGHTER  
FUTURE**



## **YOUTH PROGRAM**

Unity Programmer

Unity Programmer 0422



**Inscription**

<https://urlz.fr/m17h>

Appelez pour réserver

 **70 100 500**



Durée  
50 heures

[www.smartfuture.tn](http://www.smartfuture.tn)

# Pourquoi suivre la formation Unity Programmer

Cher(e) jeune créatif(ve) et passionné(e) de jeux vidéo,

Les vacances d'été sont l'occasion idéale de libérer votre imagination et de donner vie à vos propres mondes virtuels. Si vous rêvez de créer vos propres jeux vidéo captivants, nous avons une proposition excitante pour vous : une formation et certification en tant que programmeur Unity.

Unity est l'un des moteurs de jeux vidéo les plus populaires et puissants de l'industrie. Il offre une multitude d'outils et de fonctionnalités pour la création de jeux en 2D et 3D. En suivant cette formation spécialisée, vous découvrirez les bases de la programmation avec Unity, les principes du game design, la création d'animations, ainsi que la gestion des scènes et des personnages.

Notre programme de formation, spécialement conçu pour les jeunes de plus de 15 ans passionnés par les jeux vidéo, vous permettra de maîtriser les compétences essentielles pour devenir un programmeur Unity accompli.

Vous serez encadré(e) par des formateurs certifiés qui vous guideront à travers des leçons interactives, des projets pratiques et des défis stimulants. Vous apprendrez à créer des environnements virtuels immersifs, à concevoir des mécaniques de jeu engageantes et à programmer des interactions fluides.

En suivant cette formation et en obtenant la certification en tant que programmeur Unity, vous vous ouvrirez de nombreuses portes dans l'industrie du jeu vidéo. Vous serez en mesure de poursuivre une carrière en tant que développeur de jeux, concepteur de niveaux ou spécialiste des effets visuels. Avec l'essor constant de l'industrie du jeu vidéo, les opportunités professionnelles sont nombreuses et variées.

Les avantages de cette formation vont au-delà de l'aspect professionnel. Vous développerez également des compétences précieuses telles que la résolution de problèmes, la créativité et la pensée logique. Vous découvrirez le pouvoir de la collaboration en travaillant sur des projets en équipe et en partageant vos idées avec d'autres passionnés de jeux vidéo.

Ne manquez pas cette occasion unique de plonger dans l'univers captivant de la création de jeux vidéo et de développer des compétences précieuses pendant les vacances d'été.

Les places sont limitées, alors inscrivez-vous dès maintenant pour garantir votre participation à cette formation exceptionnelle.

Pour vous inscrire ou pour obtenir plus d'informations, visitez notre site web ou contactez-nous par téléphone. Notre équipe est là pour répondre à toutes vos questions et vous guider dans cette passionnante aventure vers la création de jeux vidéo 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.