Programme

Unity Certified User : Programmer

SkillsUp

CERTIFIER

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

L'examen de certification Unity Certified User : Programmer testera les bases de la programmation en C# dans le logiciel Unity pour créer de l'interactivité dans les jeux, applications, expériences AR/VR, et autres. Les objectifs de l'examen sont alignés sur les normes actuelles de l'industrie définies par des professionnels et des éducateurs.

La certification Unity Certified User : Programmer prouve la maîtrise des principes fondamentaux de :

- le débogage, la résolution de problèmes et l'interprétation de l'API ;
- la création de code ;
- l'évaluation du code ;
- la navigation dans l'interface.

L'examen teste 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.

Durée : 50 minutes d'examen

Langue : anglais

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

1. DÉBOGUER, RÉSOUDRE LES PROBLÈMES ET INTERPRÉTER L'API

- **Créer le code pour générer un message de débogage, à partir d'un exemple de message**
- **Déterminer quel(s) objet(s) est/sont nul(s) étant donné un extrait de code et les messages d'erreur associés**
- **Déterminer la méthode et/ou les propriétés, arguments, ou autre syntaxe appropriés à utiliser, étant donné une tâche de programmation spécifique nécessitant l'utilisation d'une classe particulière dans l'API**

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

2. CRÉER DU CODE

- **Indiquer quand et comment initialiser et utiliser des variables, y compris mais sans s'y limiter, l'utilisation appropriée de tous les modificateurs de variables et des collections de données comme les tableaux ou *Arrays*, les listes ou *Lists* et les dictionnaires ou *Dictionaries***
- **Construire une déclaration de fonction viable étant donné une liste de mots-clés et d'éléments de syntaxe**
- **Identifier la fonction appropriée pour contrôler ou déclencher un état, y compris mais sans s'y limiter, le contrôleur d'animation (Animator Controller) étant donné un extrait de code et une description du résultat souhaité**
- **Construire l'*input listener* nécessaire, y compris mais sans s'y limiter, les entrées clavier et tactiles, étant donné un scénario où un type spécifique d'entrée est requis et les éléments de base nécessaires sont fournis**
- **Démontrer quand et/ou comment utiliser les différents opérateurs de logique et de contrôle de flux utilisés en C# et Unity**
- **Identifier les actions appropriées à entreprendre lorsqu'un élément d'interface utilisateur signale un changement**

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

3. ÉVALUER LE CODE

- **Déterminer l'action appropriée à entreprendre, y compris mais sans s'y limiter, les entrées clavier et tactiles, étant donné un scénario concernant la gestion d'une fonction d'événement**
- **Identifier une erreur en se basant sur un extrait de code qui produit une erreur en raison d'un type de donnée déclaré incorrectement pour une variable**
- **Identifier l'erreur, y compris mais sans s'y limiter, l'utilisation des événements d'animation en se basant sur un extrait de code qui produit une erreur en raison d'une fonction ou d'une variable déclarée ou utilisée incorrectement (incompatibilité public/privé)**
- **Distinguer si la classe est une classe ECS ou un autre type de classe étant donné un extrait de code contenant une définition de classe**
- **Reconnaître l'extrait qui utilise les conventions de nommage respectant les normes de nommage Unity étant donné un ensemble d'extraits de code**
- **Reconnaître les commentaires qui décrivent précisément ce que fait le code étant donné un extrait de code ou un ensemble d'extraits de code**

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

4. NAVIGUER DANS L'INTERFACE

- **Décrire le but, les fonctionnalités et les fonctions des différentes fenêtres *Unity IDE***
- **Démontrer comment changer l'IDE de script par défaut**
- **Créer une machine à états fonctionnelle à partir d'un scénario incluant ce qui suit**
  - une portion limitée d'un scénario de jeu
  - un ensemble de clips d'animation
  - une liste de paramètres de propriété
- **Créer et programmer une machine de statistiques fonctionnelle dans le *Unity Animator Controller*, y compris mais sans s'y limiter, l'utilisation de la syntaxe des fonctions d'*Animator***

APPRENDRE

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

E-learning

Le cours Unity Certified User : Programmer disponible via LearnKey **en anglais** aide à se préparer à la certification Unity Certified User : Programmer. Cet examen et ce cours sont destinés à toute personne souhaitant lancer une carrière avec Unity ou améliorer rapidement ses compétences. Ce cours propose un programme structuré, pratique et en auto-apprentissage pour apprendre la programmation en C#, Unity et le développement de jeux. Plusieurs projets fonctionnels seront construits à partir de zéro en utilisant des ressources disponibles dans l'Unity Asset Store. Les ressources de projet pour chaque chapitre sont disponibles gratuitement sur l'Unity Asset Store. Lorsque l'instructeur le demande, rechercher les fichiers de projet du cours Unity Certified User dans l'Asset Store depuis l'éditeur Unity.

Le cours inclus :

- 12 modules basés sur des vidéos avec des références textuelles pour les concepts clés
- 3 projets distincts et complets avec des ressources associées à réaliser dans l'éditeur Unity
- 86 vidéos
- 12 quiz

Les utilisateurs amélioreront leur employabilité générale tout en se préparant à l'examen Unity Certified User : Programmer.

Ce cours propose un programme structuré, pratique et autodidacte pour apprendre la programmation en C#, Unity et le développement de jeux. Le candidat construit plusieurs projets fonctionnels à partir de zéro en utilisant des ressources fournies dans l'Unity Asset Store.

Durée : 20h d'e-learning

Langue : anglais

TESTER

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

S’entraîner

Les tests pratiques Unity Certified User : Programmer sont alignés sur les objectifs de l'examen Certified User : Programmer.

Les tests pratiques sont des évaluations basées sur la performance qui permettent aux candidats de se familiariser avec l'environnement de test et de gagner en confiance avant le jour de l'examen. Ils préparent les candidats à l'examen Certified User : Programmer.

Inclus :

- 2 examens blancs

Langue : anglais