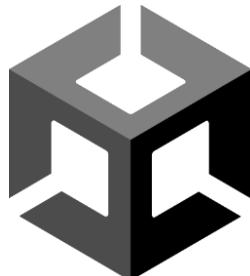


INTRODUCTION À UNITY



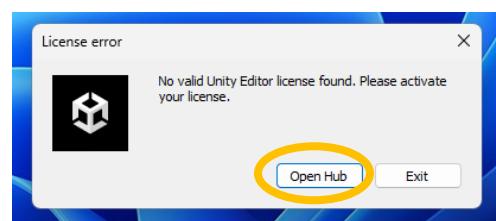
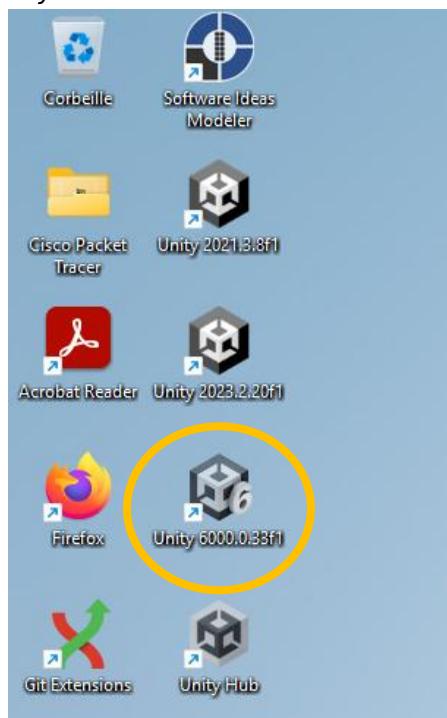
Suivez attentivement cette procédure pour configurer correctement votre environnement *Unity*. **Chaque étape est essentielle** et vous évitera des bogues ou des complications.

Pensez à consulter la section Infos pratiques à la fin du document.

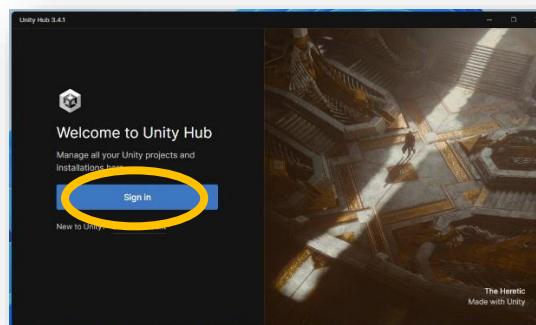
Bon travail :)

Procédure

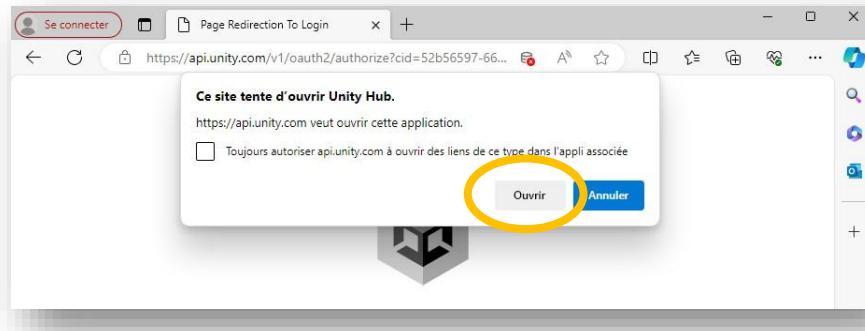
1. Lancez *Unity 6000.0.33f1*. Cette opération ouvrira automatiquement le logiciel *Unity Hub* dont nous aurons besoin.



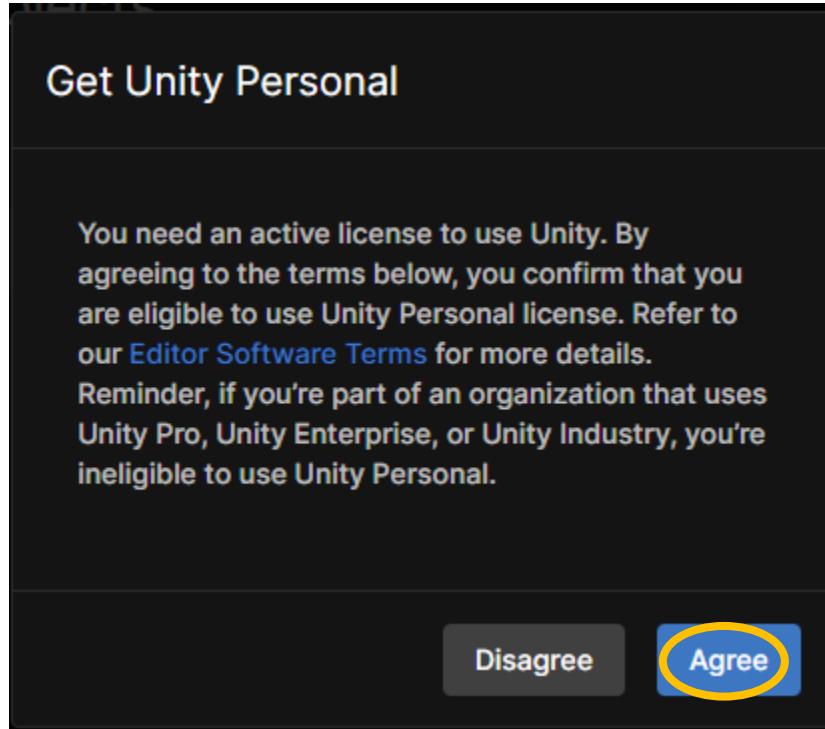
2. Une fois *Unity Hub* ouvert, vous serez invité à vous connecter une première fois à un compte développeur *Unity*. Pour ce faire, suivez les instructions pour vous en créer un sans frais (gratuit) en cliquant sur « *Create account* ».



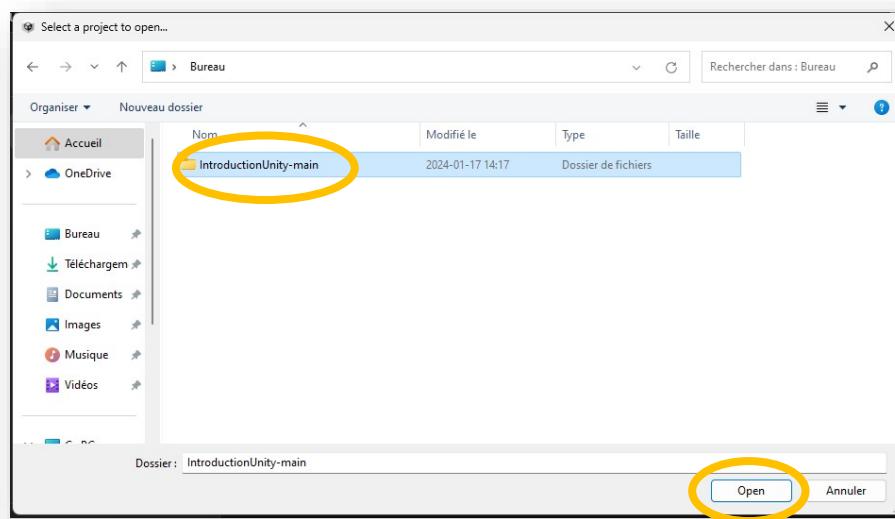
3. Après avoir complété votre inscription, vous serez à nouveau invité à ouvrir *Unity Hub*. Cliquez sur « Ouvrir » depuis votre navigateur web.



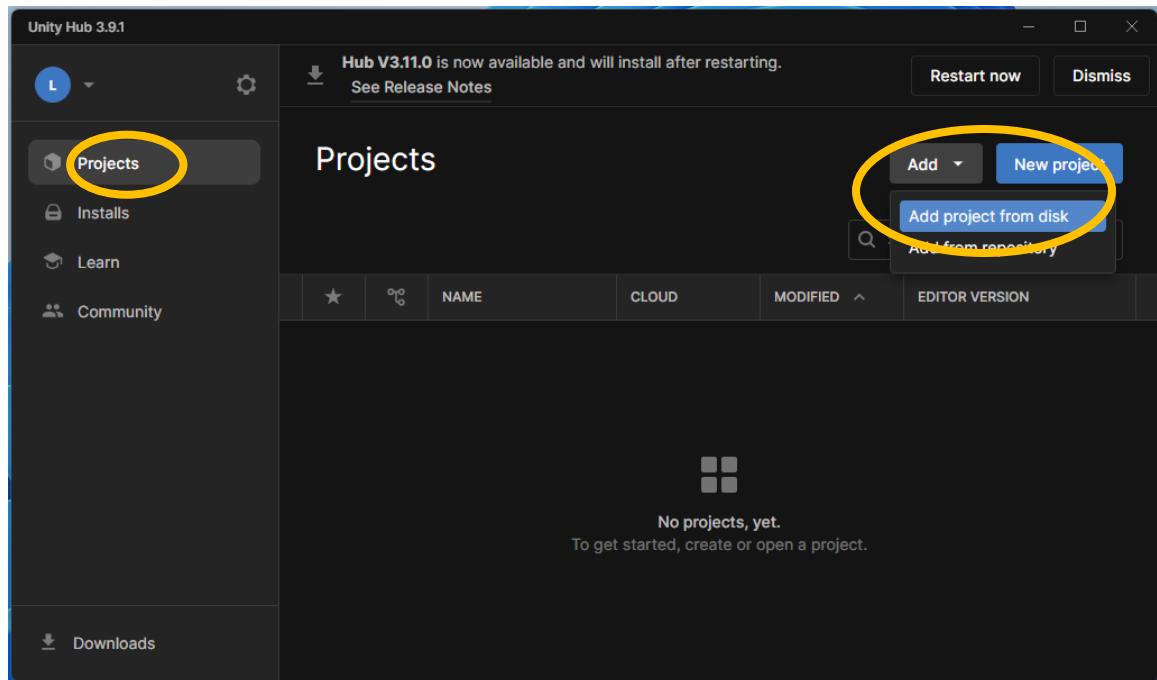
4. Une fois *Unity Hub* rouvert et connecté, confirmez l'obtention d'une licence personnelle lorsqu'une fenêtre vous y invitera :



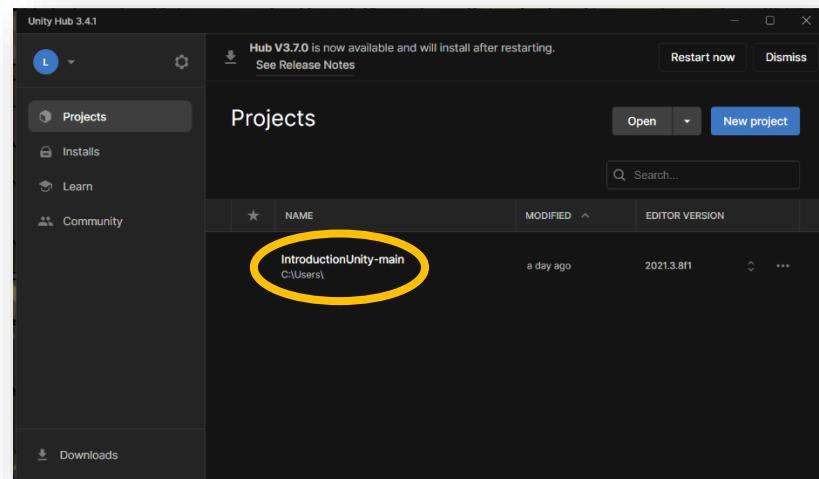
5. Décompressez le projet .zip dans votre dossier Git préalablement configuré.



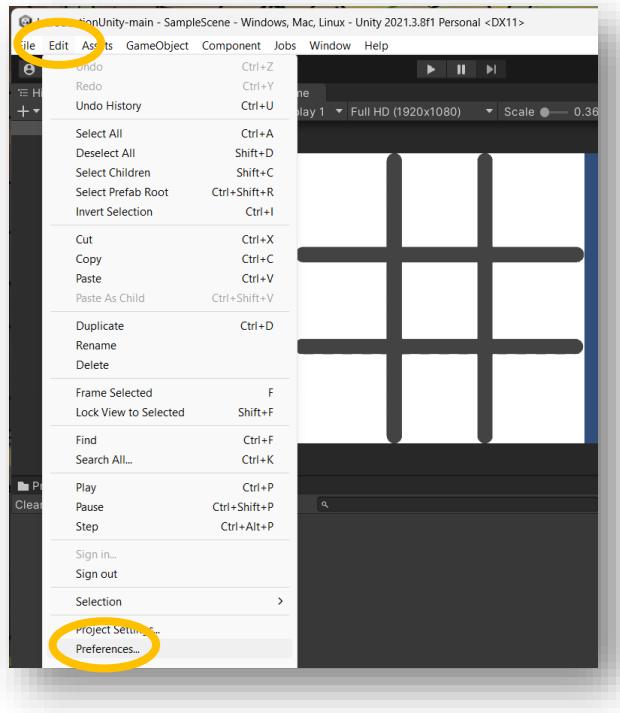
6. Dans *Unity Hub*, ouvrez le menu « Projects » à gauche et en cliquant sur le bouton « Add » situé en haut de la fenêtre. Cliquez par la suite sur «Add Project from disk» et sélectionnez votre projet.



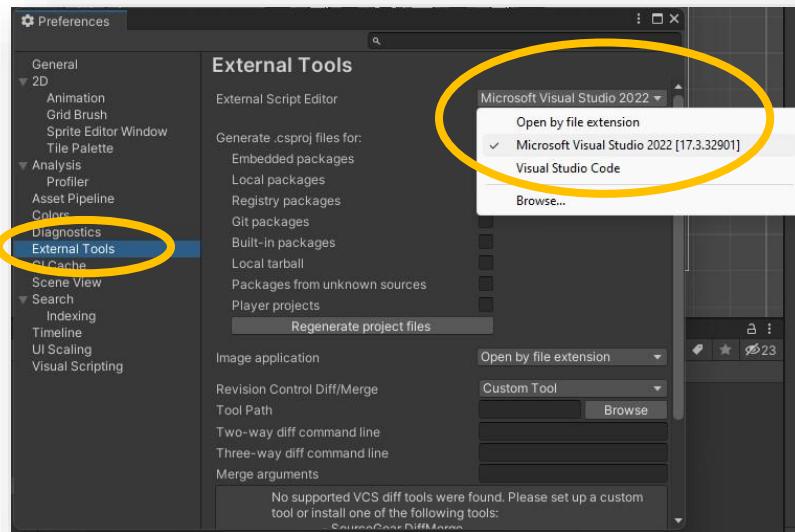
7. Désormais, **si vous souhaitez travailler sur un projet Unity, ouvrez Unity Hub et cliquez sur votre projet (le chargement des fichiers peut prendre quelques minutes).**



8. À la première ouverture, allez dans le menu « *Edit* » et choisissez « *Preferences...* » tout en bas.

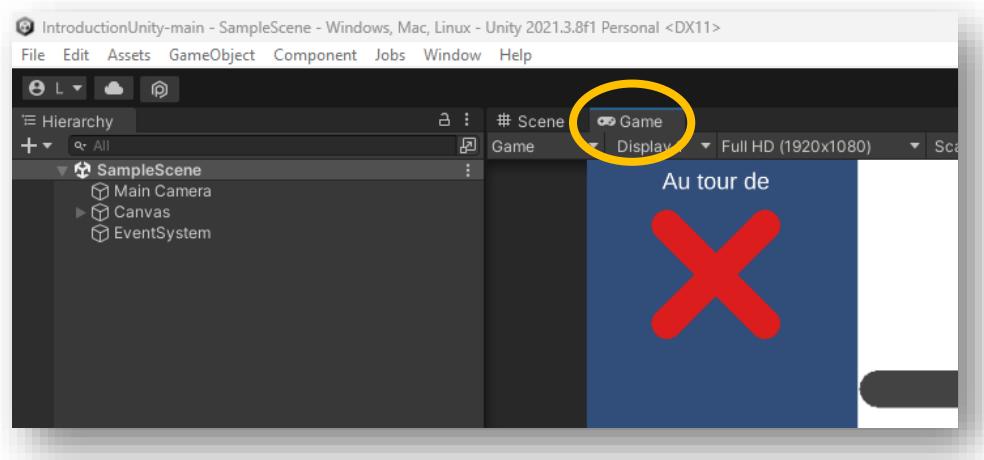
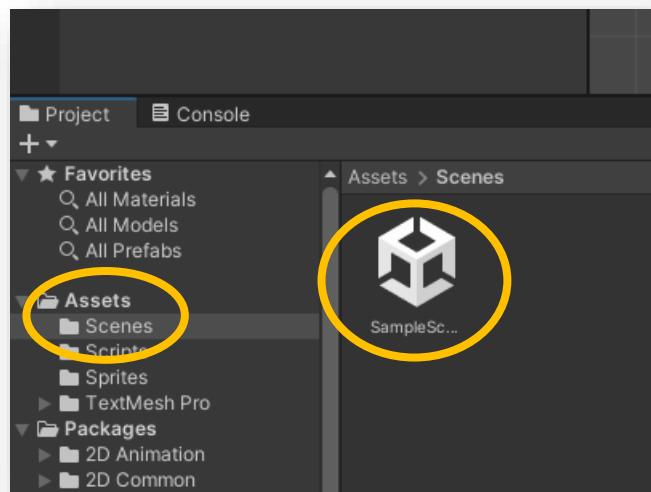


9. Sélectionnez l'éditeur de code *Microsoft Visual Studio* disponible dans le menu « *External Tools* » :

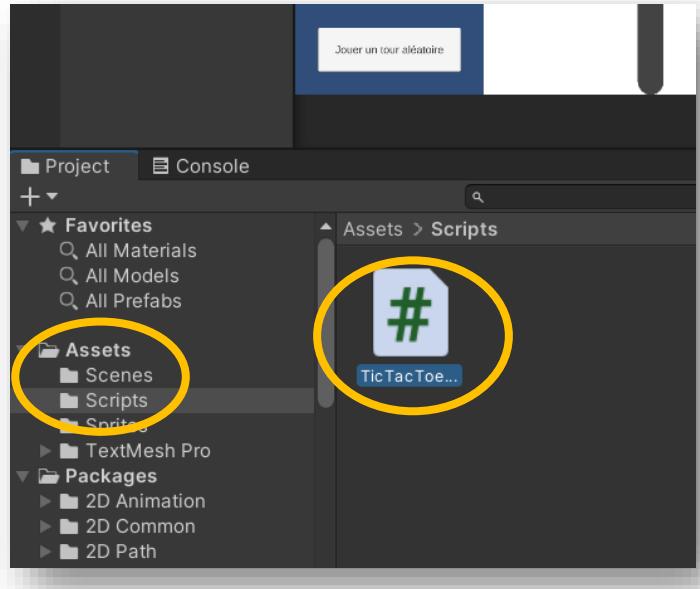


10. La scène du jeu se trouve dans **Asset > Scenes** situé au bas à gauche de l'écran.

Double-cliquez pour l'ouvrir et sélectionnez l'onglet Game tout en haut :



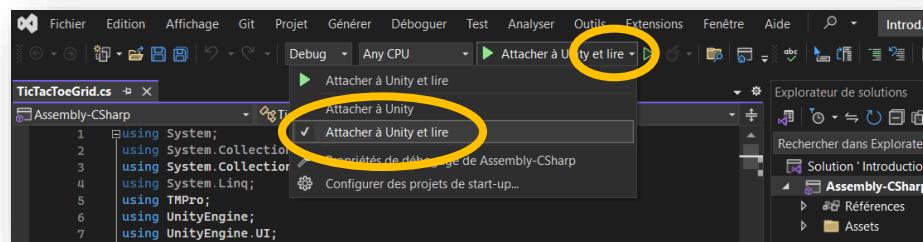
11. Les fichiers .CS que vous serez invité à modifier sont disponibles en accédant au menu **Assets > Scripts** situé toujours au bas à gauche de l'écran. **Double-cliquez pour les ouvrir :**



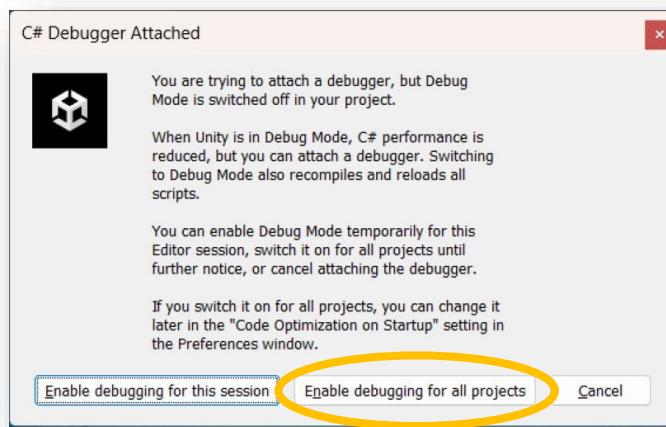
/FIN DE LA PROCÉDURE

Infos pratiques

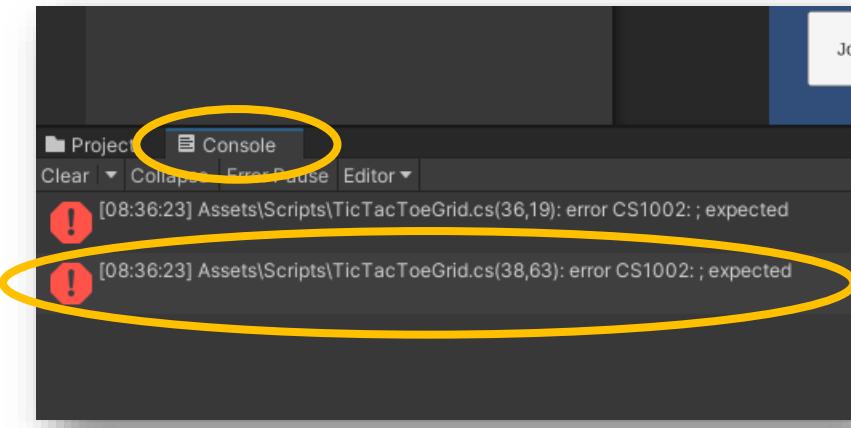
- ❖ Sauvegardez vos fichiers .CS régulièrement, notamment avant d'exécuter le jeu pour que changements soient pris en compte par *Unity*.
- ❖ Pour démarrer le jeu depuis *Microsoft Visual Studio*, activez l'option suivante :



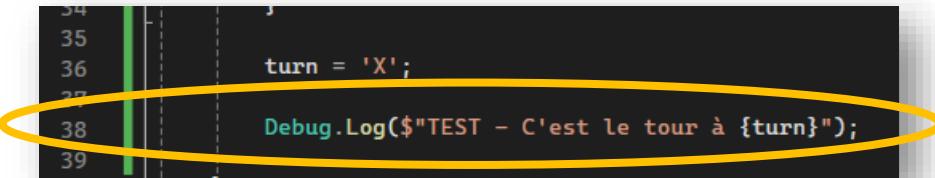
- ❖ Ce message apparaîtra lorsque vous démarrez le jeu une première fois depuis *Microsoft Visual Studio*. Choisissez l'option suivante :



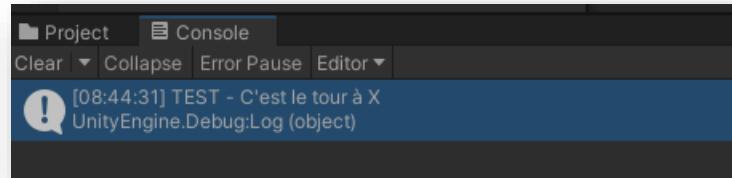
- ❖ Les messages erreurs s'affichent dans la fenêtre « Console » *Unity*. Double-cliquez sur une erreur pour accéder directement à la ligne concernée dans *Microsoft Visual Studio* :



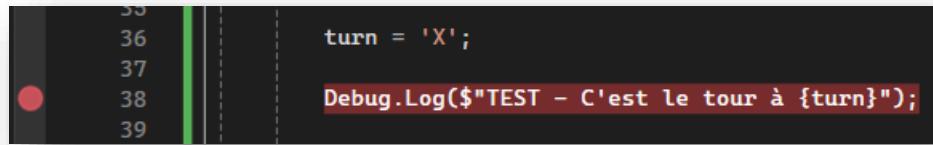
- ❖ Utilisez *Debug.Log()* à la place de *Console.WriteLine()* pour le débogage. Les messages s'afficheront dans la console *Unity*.



```
34  
35  
36     turn = 'X';  
37  
38     Debug.Log($"TEST - C'est le tour à {turn}");  
39
```

A screenshot of the Unity Editor's code editor. A yellow oval highlights the line of code `Debug.Log(\$"TEST - C'est le tour à {turn}");`.

- ❖ Vous pouvez utiliser les points d'arrêt pour le débogage comme d'habitude :
 - Assurez-vous que le projet est bel et bien démarré sur *Unity*.



```
35  
36  
37  
38     turn = 'X';  
39
```

A screenshot of the Unity Editor's code editor. A red dot is placed at the start of the line containing `turn = 'X';`, indicating it is a breakpoint.