Questions :

* Quelle est la différence entre un Level Blueprint et un Blueprint ?

Un Level Blueprint est un type de Blueprint qui agit comme le graphe d’évènement global d’un niveau alors que le Blueprint représente une instance de classe telle qu’en programmation.

* Différence entre Actor, Pawn, et Component ?

Un Actor définit n’importe quel objet qui peut être placé dans un niveau.

Un Pawn est la classe de base d’un Actor qui peut être contrôlé par un joueur ou un I.A.

Un Component est un sous-objet d’un Actor.

* Comment choisir un moteur de jeu vidéo (minimum 3 critères) ?
* Donner 3 métiers qui entrent en jeu dans la création d’un jeu (+ exemples)

Programmeur

Artiste

Level Designer

* A quoi sert le graphe de scène ?