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 classe d’objet 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) ?

Il existe une multitude de moteurs de jeu. Le choix d’un moteur est essentiellement basé, pour un développeur, selon son expérience et les besoins de son projet. Cependant, on peut toujours essayer de les évaluer d’après :

* leurs fonctionnalités (si le moteur possède un éditeur, un support 3D ou/et un moteur physique riche…)
* leurs performances (le moteur produit des jeux légers et fluides, sont-ils optimisés pour toutes les plateformes)
* la portabilité des jeux produits (PC/Mac, Android/iOS, Console de jeux…)
* l’ergonomie (l’écriture et la lecture du code est simple, les sites d’apprentissage ou de ressources sont clairs et utiles, les nombres de tutoriaux pratiques, peut-on développer en équipe (artistes, level designers, programmeurs) avec le logiciel…)
* le coût (gratuit/payant)
* Donner 3 métiers qui entrent en jeu dans la création d’un jeu (+ exemples)

Programmeur

exemple ??

Artiste (graphiste/ animateur)

exemple ??

Game Designer

exemple ??

* A quoi sert le graphe de scène ?

Le graphe de scène permet de hiérarchiser les éléments d’une scène/un level. Sous la forme d’un arbre descendant (la scène/level étant la racine), chaque nœud représente un élément. Les parents sont affichés avant les enfants et chaque enfant hérite de toutes les transformations appliquées au parent.