



GAMIFY

# Stage BUT 2

11/04/23 - 09/06/23

iut  
de **BORDEAUX**  
Site Bordeaux-Gradignan



Informat

# Sommaire.

- Présentation de l'entreprise
- Activité professionnelle
- Compétences acquises

# Présentation de l'entreprise.

# Secteur d'activité.



GAMIFY

Agence de Gamification des audiences.

Plateforme SaaS : [MyGamify.fr](https://mygamify.fr)

# Secteur d'activité.



GAMIFY

- Création de jeux
- Segmentation de jeux en fonction des privilèges de l'utilisateur
- Rendez-vous jeux communautaires en temps réel
- Création de challenges

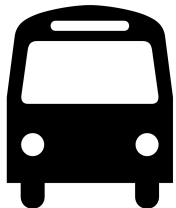
## Presse écrite



**Diverto**

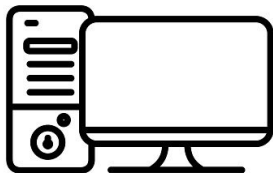
**ouest  
france** 

# Développement durable et responsabilité sociale.



4 jours par semaine, matin et soir

5,6 kg CO2e par semaine



ordinateur portable + écran + souris

13,8 kg CO2e par semaine

# Activité Professionnelle.



# Missions confiées.



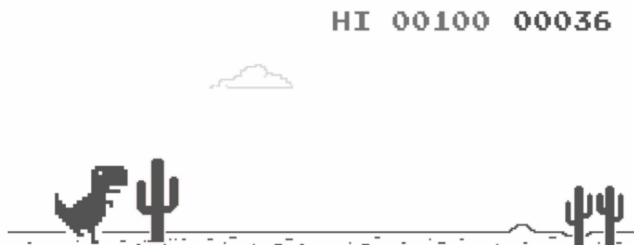
(Breakout clone du premier casse-brique en 1976)

## Casse-brique

- Reprise et finalisation
- Ajout d'écrans publicitaire
- Connexion avec une API
- Exécutable WebGL pour web
- Exécutable Android (build)



# Missions confiées.



(T.Rex Game par Google en 2014)

## Auto-scroll / Runner

- Définir les règles du jeu
- Implémentation des fonctionnalités
- Exécutable Android et Iphone (build)



# Outils utilisés.



versions 2020.3 et 2021.3.2



- C#
- HTML
- Javascript



Figma

# Premiers problèmes.

## Exécutable WebGL



versions 2020.3 et 2021.3.2

## Mode plein écran

- Autorisation
- version Android

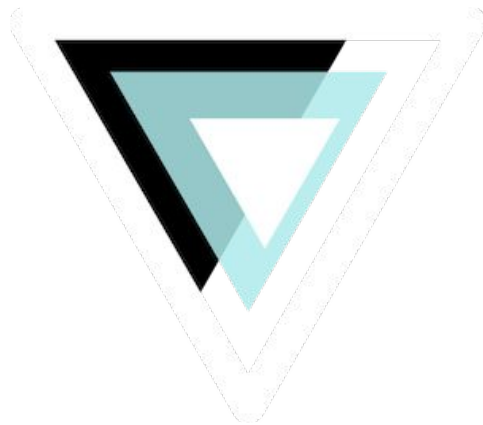
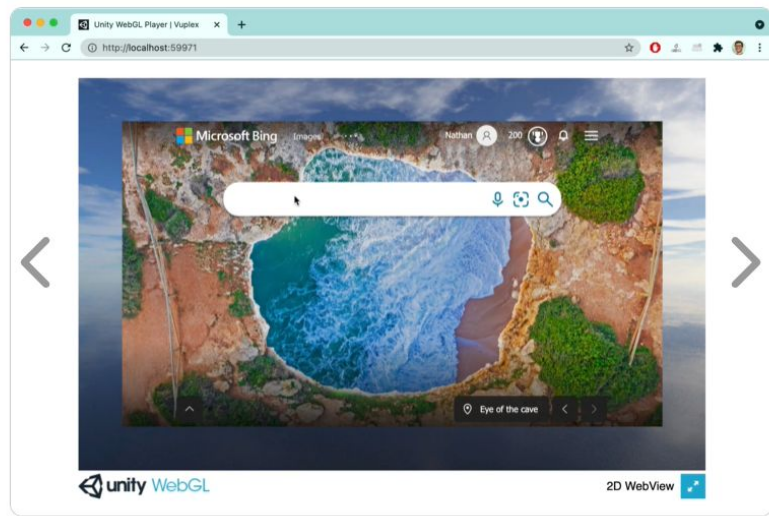


## Temps

# Écran publicitaire.

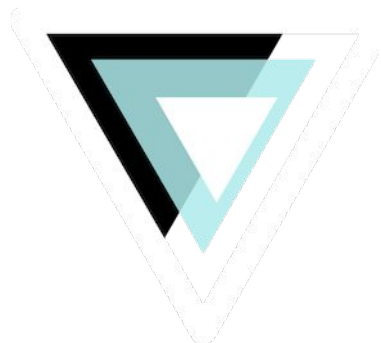
## 2D WebView for WebGL

★★★★★ 6+ Reviews



<https://developer.vuplex.com/webview/overview>

# Écran publicitaire et mode plein écran.



Unity's default WebGL template includes a fullscreen button that calls Unity's `unityInstance.SetFullscreen()` JavaScript API to make the app's `<canvas>` element go fullscreen. However, that approach of enabling fullscreen is not compatible with **2D WebView for WebGL** because it prevents 2D WebView's `<iframe>` elements from being visible.

# API.

```
/// <summary>
/// Method post complete example
/// </summary>
/// <returns></returns>
IEnumerator PostExample()
{
    // link of the endpoint
    string uri = "https://admin.mygamify.fr/api/user/login";

    // Body (json), data to send in the api
    string jsonData = "{ \"email\": \"test@gamify.com\", \"password\": \"mdp123\", \"pushToken\": \"null\" }";

    // post method
    UnityWebRequest request = new UnityWebRequest(uri, "POST");

    // encoding
    byte[] jsonBytes = Encoding.UTF8.GetBytes(jsonData);
    request.uploadHandler = new UploadHandlerRaw(jsonBytes);
    request.downloadHandler = new DownloadHandlerBuffer();

    // Header
    request.SetRequestHeader("Content-Type", "application/json");
    // put the api_key value
    request.SetRequestHeader("apiKey", api_key);

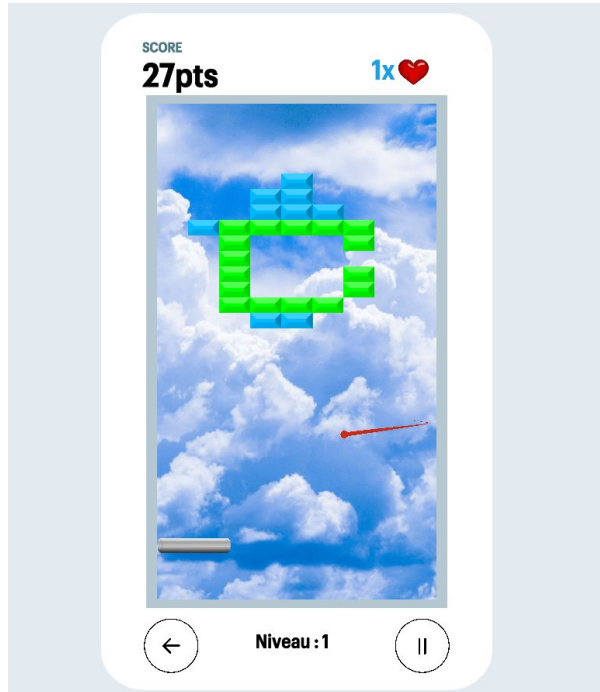
    // send the request in the API
    yield return request.SendWebRequest();

    // result of the request
    if (request.result != UnityWebRequest.Result.Success)
    {
        // request failed
        Debug.LogError(request.error);
    }
    else
    {
        // request succeeded
        string json = request.downloadHandler.text;
        Debug.Log(json);
    }
}
```

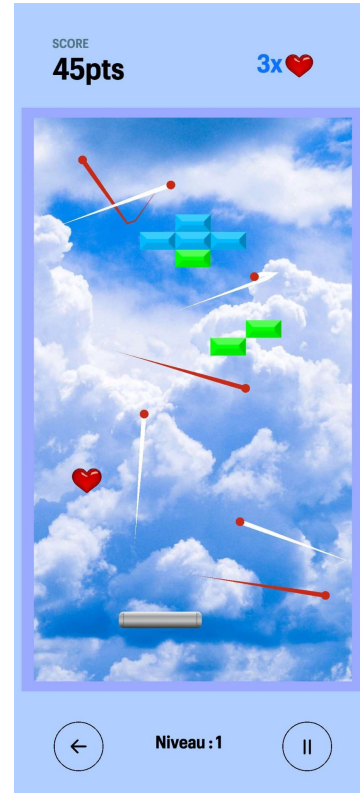
- Connecté (classement)
- Non connecté

token + api key

# Casse-brique final.



Von Euw Félix



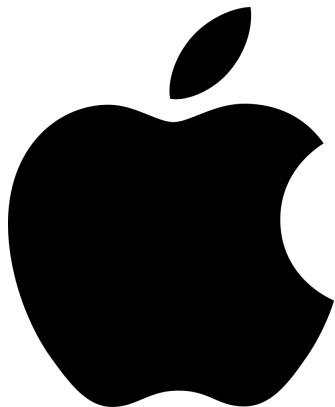


# Le P'tit Bonhomme.



délai de 3 semaines

# Problème avec la version Iphone.



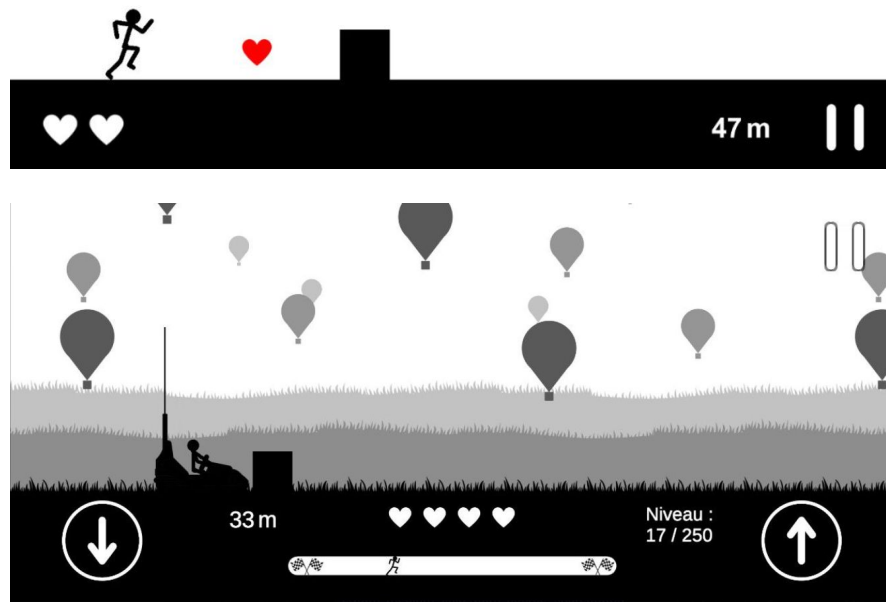
**Impossible de build pour Iphone**

xCode



MacOs

# Cycle d'intégration.



1ère version

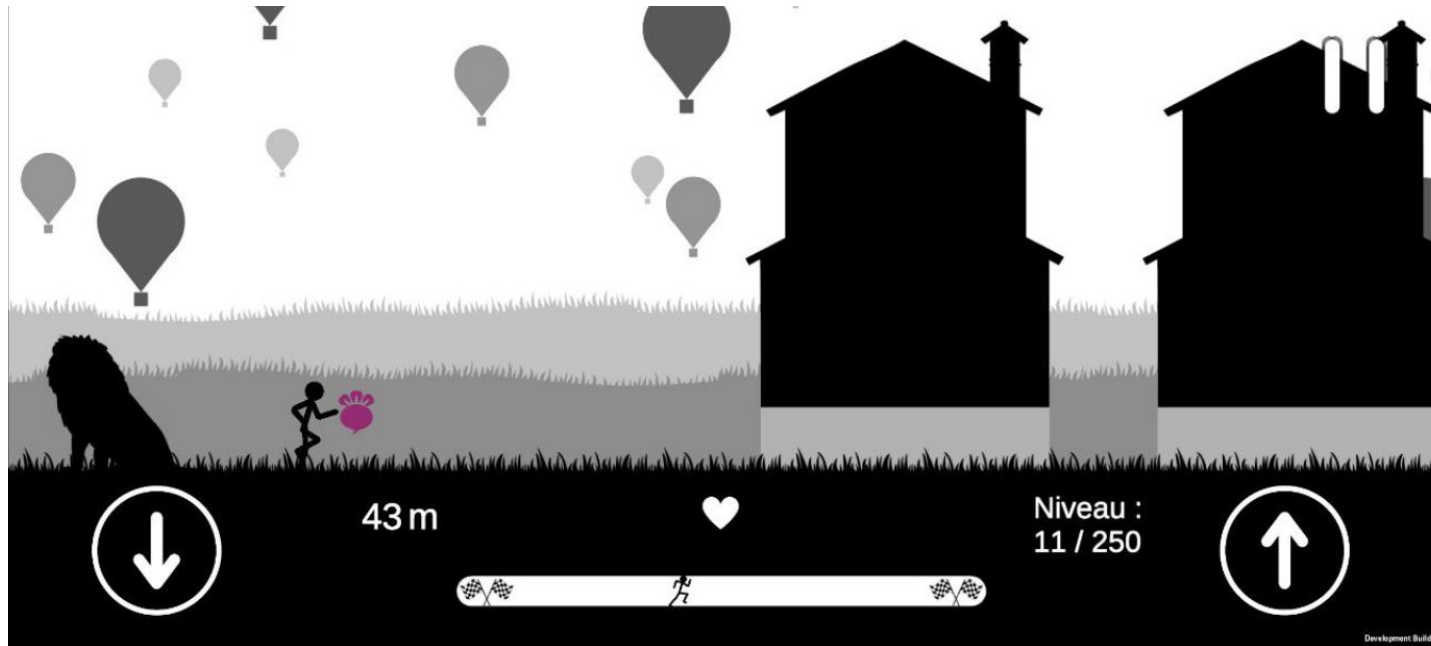
**Build**

**Test du jeu**

**Retours**

dernière version

# Le jeu final.



# Le jeu final.



# Compétences Acquises.

- Intégration API dans Unity
- Intégration de publicités
- Utilisation d'un SDK

- Echanges (Dailys)
- Collaboration



# Conclusion et remerciements.



iut  
de **BORDEAUX**  
Site Bordeaux-Gradignan

# Merci.