Cours sur Unreal Engine 4

1.0 Introduction :

Date de création : 09/08/18  
Dernière modification : 09/08/18   
Version compatible avec ce cours : Toute les versions supérieur à la 4.0  
Nombre de chapitre du cours : 1

Unreal Engine est un moteur de jeu, créé par Epic Games, permettant de développer des jeux sur différent support et avec plusieurs possibilités de création. Il est orienté pour les jeux à la 1ère personne même s’il tant à se diversifier avec la 3ème personne et la 1ère personne sur une voiture (même s’il est possible de créer un jeu à la 1ère personne avec une voiture, non-dépendant du contrôleur). Il est très connu pour avoir créé des jeux comme Fornite ou Unreal Tournament. Il peut s’associer à tous les styles de jeux vidéo : combat ou action comme Fornite ou horreur comme Outlast 2. Egalement, il est adapté pour la création de jeu 3D mais un peu moins pour la 2D.

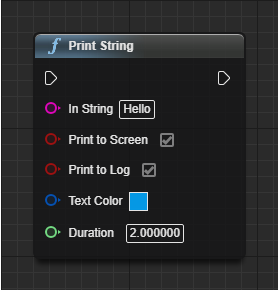
1.0.1 Support d’utilisation :

Le moteur de jeu est disponible sur Linux (Ubuntu), Windows (version supérieur à Windows 7) et Apple (supérieur à OSX 10).

1.0.2 Histoire du moteur

Unreal Engine est à la base fondée sur une startup, elle-même crée en 1991 sous le nom d’Epic Games par Tim Swenney. L’éditeur est publié le 22 mai 1998 par GT-Interactive.

2.0 Principe de programmation

Le langage n’est ni plus ni moins un script, L’UnrealScript crée afin de permettre a ce langage la possibilité d’être plus simple et plus robuste. Le support de création des composants est appelé Blueprint.   
Le code se présente comme ceci :   
  


Cette exemple permet de voir comment s’organise un blueprint ;  
Le signe premier > indique qu’il doit être relié à un brun. Si l’on veut déclencher l’événement « Print String » (écrire sur l’écran), ce brun doit être relié à un événement quel qu’il soit.   
Le deuxième > permet de relier cette événement à un deuxième événement. L’analyse de « Print String sera plus détaillé dans sa partie qui lui sera consacré »