Début -> présentation ->Bonjour, je m’appelle Hélios, j’ai 13 ans et je suis PASSIONÉ D’INFORMATIQUE.

Je me suis orienté dans le développement, car j’avais fait un stage dans une entreprise faisant de la réparation, et cela n’était pas le domaine dans lequel je voulais m’orienter, je préférai le développement. Je souhaite même en faire mon métier plus tard. Je devrais donc faire plusieurs années d’études après le bac.

Présentation 3 langages ->

Je vais donc vous présenter 3 langages que j’utilise.

C++ ->

Voici le C++ : C’est un langage de programmation avec une difficulté moyenne créer par [Bjarne Stroustrup](https://www.google.com/search?client=opera-gx&hs=11B&sxsrf=ALeKk03FUwvM8enCYzspMzKUI40TymSJkw:1617802782311&q=Bjarne+Stroustrup&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLQz9U3MDRPSnnEaMwt8PLHPWEprUlrTl5jVOHiCs7IL3fNK8ksqRQS42KDsnikuLjgmngWsQo6ZSUW5aUqBJcU5ZcWlxSVFgAADVQdqFYAAAA) dans les années 1980. C’est un langage servant aux applications de bureau.

Ce petit diaporama a lui-même été codé en C++, voici un exemple.

Java ->

Nous continuons avec le Java, c’est un langage de programmation reprenant beaucoup de syntaxe du C++. Ce langage sert également à des applications de Bureau. Il a été créé par James Gosling en 1996.

Html -> Nous finissons avec le html, un langage de programmation utilisé pour coder les sites. Il a été créé par Tim Berners Lee en 1989.

Le dernier logiciel que je souhaitais bous évoquer s’appelle Unreal Engine®. Il permet de créer des jeux pour différentes plateformes. Grâce à lui on peut coder avec les Blueprints ou en langage C++. Les Blueprints, pour faire simple, ce sont des feuilles, virtuelles, où dessus, l’on place des blocs qui se relies entre eux, (En voici un blueprint) permettant d’exécuter des actions dans les jeux. Dans la création, il n’y a pas que la programmation, il également la modélisation 3D, cela consiste à représenter virtuellement une infinité d’éléments. Avec Unreal Engine, l’on peut également développer des jeux pour la réalité virtuelle, qui reste assez nouveau pour le moment mais qui bientôt sera intégré par tout le monde, elle, évoluera, le développement également, j’ai déjà commencé à créer des jeux dédier.