**Préparation Oral Brevet**

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

Et pourquoi pas allier ma passion avec mon futur métier. Sans compter qu’aujourd’hui, au travail comme dans la vie privée, l’informatique est présente partout.

Le stage découverte de 3ème était l’occasion pour moi de découvrir certains des nombreux métiers en relation avec l’informatique. Pour cela, j’ai sollicité une immersion dans les services de la DSN du Conseil départemental de la Mayenne.

Grâce à ce stage très intéressant, j’en ai appris plus sur les applications de l’informatique en entreprise. Cela m’a confirmé que ce n’était pas dans le déploiement ou la maintenance, mais dans le développement que je voulais m’orienter.

Pour vous montrer un aperçu de ce domaine j’ai décidé aujourd’hui de vous présenter 3 langages de programmation que j’utilise :

Pour commencer, 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 80. C’est un langage servant dans la plupart des applications de bureau.

D’ailleurs, ce petit diaporama a lui-même été codé en C++, en voici un exemple.

Nous continuons avec le Java. C’est un langage de programmation reprenant beaucoup de syntaxe du C++. Il sert également à des applications de Bureau et est le plus rependu dans les entreprises. Il a été créé par James Gosling en 1996.

Pour finir, le html, un langage de programmation utilisé pour coder les sites. Il est très facile d’utilisation et accessible à tous. Il a été créé par Tim Berners Lee en 1989.

Je souhaitais également vous évoquer un moteur graphique appelé Unreal Engine®, développé par le géant Epic Games. Il permet de créer des jeux pour différentes plateformes (ordinateur, console, téléphones…). Grâce à lui on peut coder avec les Blueprints ou en langage C++. Les Blueprints, pour faire simple, ce sont des feuilles virtuelles sur lesquelles on place des blocs, qui reliés logiquement entre eux, permettent d’exécuter des actions dans les jeux. Voici un exemple de Blueprint. Avec ce moteur, on peut également développer des jeux pour la réalité virtuelle, qui reste assez marginale pour le moment, mais qui bientôt sera intégrée par tout le monde. Elle évoluera, le développement également. J’ai déjà commencé à créer des jeux dédiés à cette technologie.

Pour revenir à Unreal Engine, ce moteur graphique ne sert en réalité pas qu’au développement de jeux, il sert aussi dans les films, dans l’architecture. Il est très puissant au niveau des lumières ou du confort de développement, mais il a cependant de gros concurrents comme Unity et CryEngine. Bientôt, et certainement avant la fin de l’année, une nouvelle version du moteur va sortir, qui peut-être révolutionnera le monde du jeux vidéo.

*Dans la création de jeux il y a également la modélisation 3D, cela consiste à représenter virtuellement des objets ou des personnages. L’avantage de cela, c’est que l’on peut utiliser des plans dessinés dans la vraie vie pour modéliser notre objet. La modélisation ne sert pas que dans les jeux, elle permet de faire une prévisualisation de projets pour les entreprises, ou même on modélise pour imprimer avec une imprimante 3D.*