

Quiz : Création d'une Interface Simple pour le Jeu (Affichage du Score, Menus)

1. Quel composant Unity est utilisé pour afficher les éléments de l'interface utilisateur (UI) sur l'écran ?

- a) GameObject
- b) Canvas
- c) Rigidbody
- d) Camera

Réponse : b) Canvas

Le **Canvas** est l'élément de base qui contient tous les composants de l'interface utilisateur, comme les boutons, les textes, et les images.

2. Quel type d'élément UI permet de rendre interactif un jeu en permettant au joueur de commencer une partie, quitter, ou accéder aux options ?

- a) Text
- b) Button
- c) Slider
- d) Panel

Réponse : b) Button

Les **Buttons** permettent au joueur d'interagir avec l'interface, comme démarrer une partie ou quitter le jeu.

3. Pour mettre à jour le score affiché à l'écran, quel composant Unity est utilisé dans un jeu ?

- a) Image
- b) Text
- c) Button

d) Slider

Réponse : b) Text

Le **Text** est utilisé pour afficher des informations telles que le score, les vies restantes, ou les instructions à l'écran.

4. Dans le script `GameManager` pour mettre à jour le score, quelle fonction permet de modifier le texte du score à l'écran ?

a) `SetScore()`

b) `UpdateScore()`

c) `ChangeScore()`

d) `DisplayScore()`

Réponse : b) `UpdateScore()`

La méthode **UpdateScore()** met à jour le texte affiché à l'écran pour refléter la valeur actuelle du score.

5. Dans le script Unity, comment relier un élément `Text` à une variable publique dans le script `GameManager` ?

a) En déclarant une variable `Text` et en la glissant dans le champ correspondant dans l'inspecteur

b) En créant un nouvel objet `Text` à chaque mise à jour du score

c) En utilisant le code `Text = "Score"`

d) En reliant l'élément Text à la fonction `SetText()`

Réponse : a) En déclarant une variable `Text` et en la glissant dans le champ correspondant dans l'inspecteur

Dans Unity, on déclare une variable publique de type **Text**, et ensuite on relie l'élément UI **Text** à cette variable dans l'inspecteur en faisant un glisser-déposer.

6. Quelle fonction dans Unity permet de charger une scène différente (comme la scène de jeu) lors du clic sur un bouton ?

a) `SceneManager.LoadScene()`

b) `Application.LoadLevel()`

c) `Scene.Load()`

d) `SceneManager.LoadScene()`

Réponse : a) `SceneManager.LoadScene()`

La fonction **SceneManager.LoadScene()** permet de charger une scène spécifiée par son nom ou son index dans le jeu.

7. Quel type d'élément UI est utilisé pour créer un fond pour un menu, pour regrouper d'autres éléments UI ?

a) Button

b) Panel

c) Image

d) Text

Réponse : b) Panel

Un **Panel** est utilisé comme un conteneur pour regrouper d'autres éléments UI, comme des boutons et du texte, souvent pour créer des menus ou des interfaces de jeu.

8. Lorsque le joueur clique sur "Quitter" dans le menu, quelle fonction est utilisée pour fermer l'application ?

a) `ExitGame()`

b) `Application.Quit()`

c) `CloseGame()`

d) `ExitApplication()`

Réponse : b) `Application.Quit()`

La fonction **Application.Quit()** est utilisée pour fermer l'application dans Unity.

9. Dans l'interface de Unity, où devez-vous associer les actions des boutons, comme "Jouer" ou "Quitter", à une fonction dans un script ?

a) Dans le champ `OnClick()` de l'inspecteur du bouton

b) Dans le champ `OnUpdate()` de l'inspecteur du script

c) Dans la fenêtre **Hierarchy**

d) Dans la scène de configuration

Réponse : a) Dans le champ `onClick()` de l'inspecteur du bouton

Dans l'inspecteur du bouton, sous **OnClick()**, vous pouvez associer une fonction à exécuter lorsqu'un bouton est cliqué, comme démarrer le jeu ou quitter.

10. Pourquoi est-il important d'utiliser des barres de santé ou des scores dans l'UI d'un jeu ?

- a) Pour améliorer les performances du jeu
- b) Pour informer le joueur de ses progrès ou de son état dans le jeu
- c) Pour rendre le jeu plus complexe
- d) Pour ajouter des animations visuelles intéressantes

Réponse : b) Pour informer le joueur de ses progrès ou de son état dans le jeu

Les éléments comme les barres de santé et les scores permettent au joueur de suivre son état dans le jeu et de savoir ce qu'il doit faire pour progresser.