

# Quiz : Exporter le Jeu pour Différentes Plateformes

## 1. Quelles sont les étapes principales pour exporter un jeu pour PC (Windows, macOS, Linux) dans Unity ?

- A. Sélectionner la plateforme cible, ajuster les paramètres de qualité graphique, et cliquer sur "Build"
- B. Créer un fichier exécutable manuellement
- C. Ne pas changer les paramètres graphiques et directement exporter
- D. Tester uniquement sur un ordinateur Windows

**Réponse correcte :** A. Sélectionner la plateforme cible, ajuster les paramètres de qualité graphique, et cliquer sur "Build"

---

## 2. Avant d'exporter un jeu pour Android dans Unity, quel outil externe doit être installé sur votre ordinateur ?

- A. Visual Studio
- B. SDK, NDK et JDK Android
- C. Xcode
- D. Steamworks SDK

**Réponse correcte :** B. SDK, NDK et JDK Android

---

## 3. Lorsque vous exportez pour Android, quel fichier génère Unity après le build ?

- A. `.exe`
- B. `.aab` ou `.apk`
- C. `.ipa`
- D. `.dmg`

**Réponse correcte :** B. `.aab` ou `.apk`

---

**4. Pour exporter un jeu vers iOS, quel logiciel est nécessaire pour générer le fichier final ?**

- A. Android Studio
- B. Xcode
- C. Unity Hub
- D. Visual Studio

**Réponse correcte :** B. Xcode

---

**5. Quelle plateforme nécessite une configuration particulière pour s'assurer que les textures et shaders soient adaptés aux capacités des navigateurs web ?**

- A. PC
- B. Mobile
- C. WebGL
- D. Console

**Réponse correcte :** C. WebGL

---

**6. Quelle est la principale différence lors de l'exportation d'un jeu vers PC par rapport à l'exportation vers mobile ?**

- A. L'exportation vers PC nécessite l'utilisation d'Unity Hub
- B. L'exportation vers mobile nécessite des ajustements spécifiques aux entrées tactiles et à la mémoire
- C. Les jeux sur PC ne nécessitent pas de tests
- D. Il n'y a aucune différence, les étapes sont identiques

**Réponse correcte :** B. L'exportation vers mobile nécessite des ajustements spécifiques aux entrées tactiles et à la mémoire

---

**7. Quelle est la procédure à suivre pour exporter un jeu vers WebGL ?**

- A. Modifier le code source et ajouter des ressources compatibles uniquement pour mobile

B. Sélectionner **WebGL** dans les paramètres de Build, puis optimiser les ressources et exporter

C. Créer un fichier exécutable spécifique pour les navigateurs web

D. Utiliser un moteur externe comme Flash

**Réponse correcte** : B. Sélectionner **WebGL** dans les paramètres de Build, puis optimiser les ressources et exporter

---

### **8. Que signifie l'acronyme "AAB" lors de l'exportation vers Android ?**

A. Android Application Bundle

B. Apple App Bundle

C. Android Audio Buffer

D. Application Animation Buffer

**Réponse correcte** : A. Android Application Bundle

---

### **9. Lors de l'exportation d'un jeu pour iOS, quel est l'outil utilisé pour gérer la signature de l'application avant de soumettre à l'App Store ?**

A. Unity Hub

B. Xcode

C. Android Studio

D. Visual Studio Code

**Réponse correcte** : B. Xcode

---

### **10. Pourquoi est-il important de tester un jeu sur chaque plateforme cible après l'exportation ?**

A. Pour vérifier la compatibilité matérielle et la performance sur chaque appareil

B. Pour tester la vitesse d'exportation

C. Il n'est pas nécessaire de tester sur chaque plateforme, Unity gère tout automatiquement

D. Uniquement pour tester les graphismes

**Réponse correcte** : A. Pour vérifier la compatibilité matérielle et la performance sur chaque appareil