



APPERTURE

Le Digital Expérientiel
au service de votre métier

www.apperture.fr

Test de recrutement

Développeur Unity

Contexte

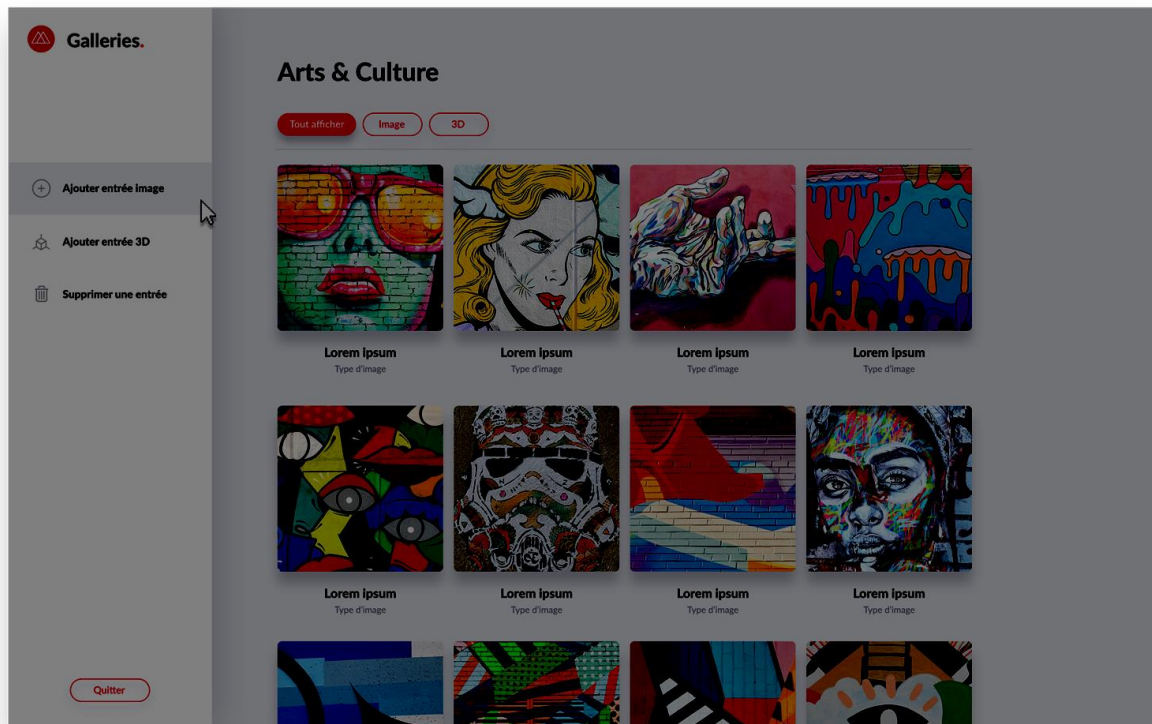
Dans le cadre de votre candidature au poste de développeur Unity au sein de l'équipe Apperture, vous allez devoir réaliser un prototype d'application de type "portfolio" proposant une galerie composée d'images et de modèles 3D. Ce test nous permettra d'évaluer votre degré de qualification en développement/intégration sous Unity.

Spécifications techniques

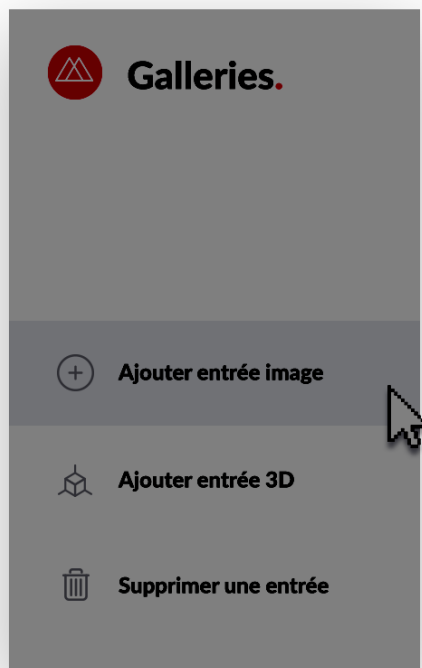
Cette application doit être déployée sur PC uniquement. Par ailleurs, vous pouvez réaliser un développement responsive, capable de s'adapter à différentes tailles d'écrans pour obtenir des points bonus.

Interface utilisateur

Ecran principal



Fonctionnalités principales



1 - Ajout d'une entrée

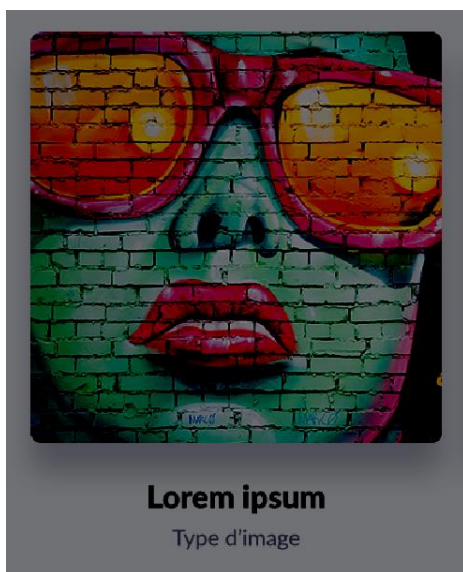
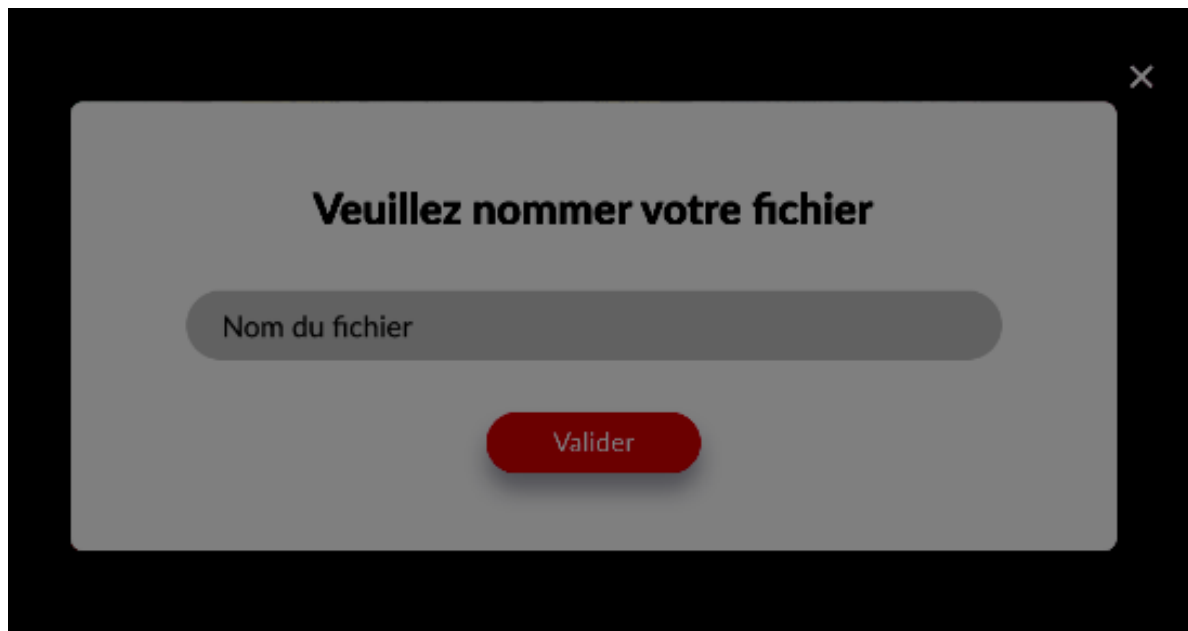
L'utilisateur doit pouvoir Ajouter une nouvelle image ou un modèle 3D dans la galerie en cliquant sur les boutons prévus à cet effet dans le menu de navigation.

2 - Saisie du nom de l'entrée

Lorsque l'utilisateur clic sur "Ajouter" une pop-up s'ouvre et propose la saisie du nom de l'image ou du modèle 3D. Une fois le nom saisi l'utilisateur clique sur "Valider" et l'image s'ajoute automatiquement dans la galerie à la suite des éléments déjà présents.

L'image sera choisie de manière aléatoire parmi celles du dossier nommé "ressources-graphiques" qui vous a été fourni.

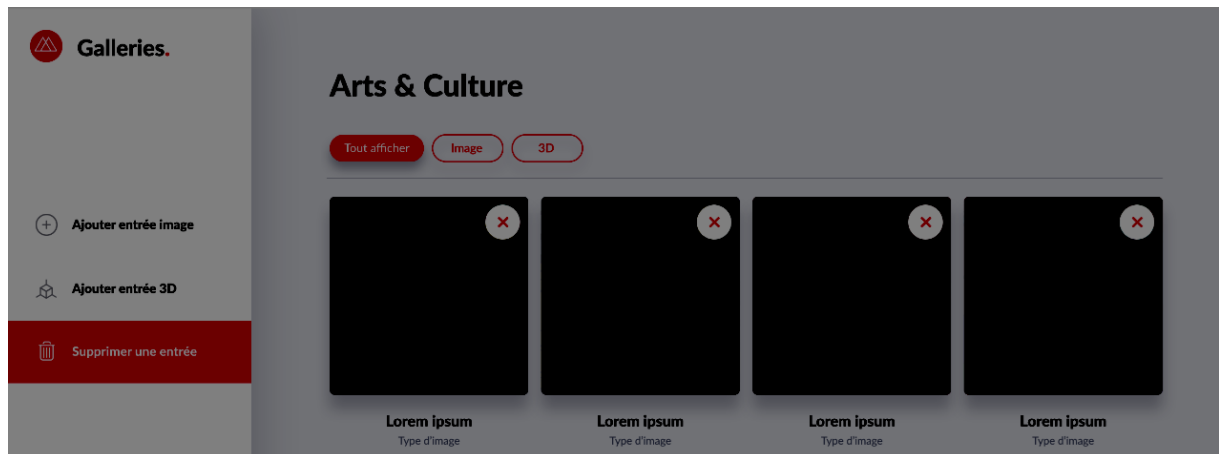
Le modèle 3D utilisé sera la primitive cube de Unity.



Le nom apparaît ensuite sous l'image ainsi que la typologie du fichier créé (Image ou Modèle).

3 - Suppression d'une entrée

Lorsque l'utilisateur clique sur "Supprimer une entrée" le bouton passe en état "actif" (texte/picto blanc sur fond rouge) et une croix apparaît pour supprimer le fichier que l'on souhaite.



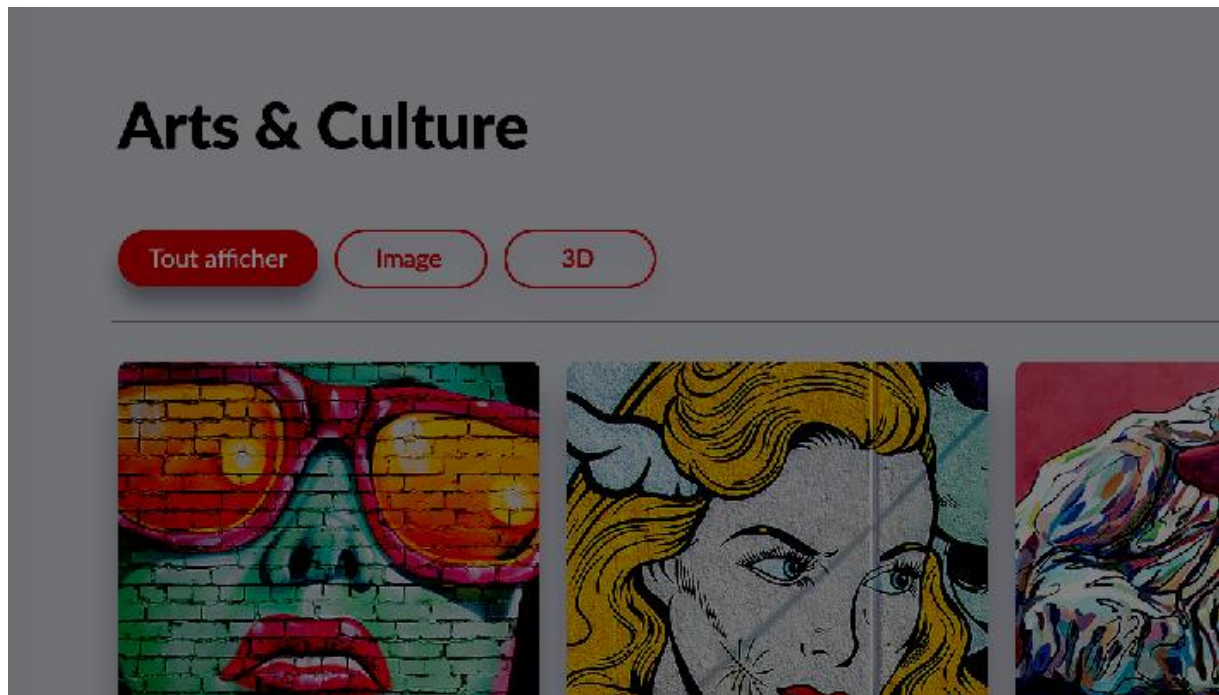
Une fois cliqué sur la croix pour supprimer un fichier, une pop-up apparaît et demande une confirmation à l'utilisateur.



Une fois le fichier supprimé, il disparaît et la grille s'aligne correctement.

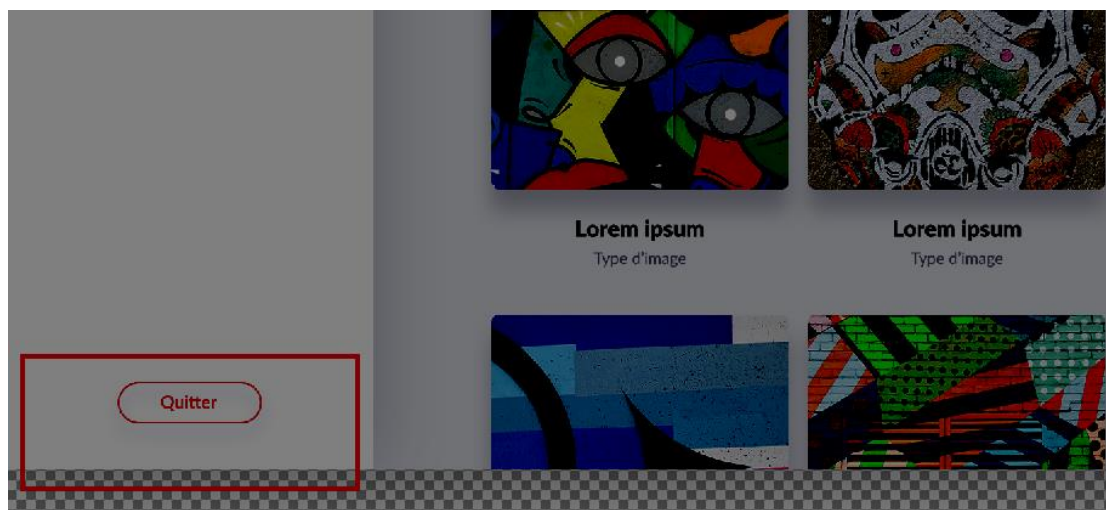
4 - Classification des fichiers

L'utilisateur a la possibilité de trier l'affichage du contenu de la galerie parmi 3 catégories : "Tout afficher" - "Image" - "3D"



5 - Quitter l'application

Un bouton "Quitter" se trouve au pied du menu de navigation. Celui-ci permet la fermeture de l'application.



Recette

Vous devrez fournir les sources du projets ("Assets" et "ProjectSettings") dans un zip à envoyer à l'adresse suivante :

- jthomas@apperture.fr