

Matière: Game Engine Programming	Date : 03/2022
Code matière: 1411	Durée: 1h
Enseignant Responsable: Aroua Taamallah	Nombre de pages : 2 pages
Classe : LSI- A2	Documents autorisés : Non

DS

1. Définir un game engine (moteur de jeux).
a game engine is a software designed for creating, development and exca

2. A quoi sert un game engine ?

3. Donner les couches principales de l'architecture d'un game engine.

4. A quoi sert chaque couche?

5. Donner au moins trois membres dans un groupe de développement d'un jeu.

Quelle est le rôle de chaque membre.

6. Citer trois types de jeux et trois caractéristiques de chacun des types.

7. Un game engine peut dépendre du type de jeux

- a. vrai.
- b. faux.

8. Après avoir obtenu des idées un peu partout, pour concevoir un jeu cohérent et harmonieux :

- a. On choisit les éléments qui vont ensemble
- b. On met tous les idées obtenues.
- c. Aucun des choix proposés.

9. Il ya plusieurs moteurs de jeux dans le marché, on peut citer

- a. Unreal Engine
- b. Godot
- c. Aucun des choix proposés.

10. Les types de tilemaps sont

- a. Hexagonal
- b. Isométrique
- c. Aucun des choix proposés.

11. Le type du jeu peut influencer le choix du game engine

- a. Vrai

- b. Faux
- 12. Rigidbody 2D est un composant
 - a. Qui sert à ajouter les physics à ce GameObject
 - b. utilisé dans un projet 2D
 - c. utilisé dans un projet 3D
 - d. Aucun des choix proposés.
- 13. Collider est un composant ajouté à un GameObject selon
 - a. la position de l'objet
 - b. la rotation de l'objet
 - c. la forme de l'objet
 - d. Aucun des choix proposés.
- 14. On peut détecter la collision entre le joueur et le tilemap en ajoutant
 - a. Un collider au tilemap
 - b. Un collider au joueur
 - c. Un collider au tilemap et un autre au joueur
 - d. Aucun des choix proposés.