



Unity3D - Développer en C# des applications 2D/3D multiplateformes (iOS, Android, Windows...)

- Author : Maxime Frappat
- Publisher : Éditions ENI, 2016
- pages : 442 pages
- N° Class : 621/1130

Ce livre présente les bases de la création d'une application multiplateformes avec Unity3D et le langage C#, dans le cadre de jeux vidéos comme d'applications d'entreprises. Il s'adresse à des développeurs C# qui débutent dans ce type de développement. Même si la création d'une application 2D/3D, multiplateformes, paraît bien complexe à un débutant, les auteurs se sont appuyés sur des exemples simples et précis pour guider le lecteur dans ses premiers pas. Après la lecture de ce livre, il sera en mesure de créer son propre jeu et de le déployer sur les différentes plateformes ciblées par Unity3D : iPhone, iPad, Android, Windows, Windows Phone, Xbox, Blackberry... Après une présentation générale d'Unity3D et particulièrement de son éditeur, les auteurs détaillent les différents éléments, ou GameObjects, manipulés dans Unity3D et leurs composants. Un chapitre est bien sûr consacré au scripting (création, débogage, cycle de vie,...) et aux coroutines, un autre aux interactions avec l'utilisateur (entrées clavier, souris, tactile...) puis à l'utilisation des différents assets, au système d'animation et au moteur physique d'Unity3D. La description complète de la création d'une interface utilisateur (système Canvas, système de positionnement et d'ancrage, éléments d'affichage...) aboutit naturellement au chapitre sur le réseau et le système multijoueurs. Les derniers chapitres sont consacrés à la génération des packages, plateforme par plateforme et à leur déploiement. Des éléments complémentaires sont en téléchargement sur le site www.editions-eni.fr