



GUIDE DE DÉMARRAGE

Unity : le parcours simple pour passer d'une idée à un prototype jouable

Utilisez cette feuille de route pour comprendre les briques de Unity et cadrer un premier projet interactif réaliste. L'objectif : tester une mécanique avant de viser un projet trop vaste.

Au sommaire

- 1 Unity en une minute
- 2 Les 5 étapes d'un premier prototype
- 3 Les briques à reconnaître dans Unity
- 4 Checklist avant de choisir votre cible

Unity en une minute

Unity est un moteur de jeu multiplateforme permettant de créer des jeux 2D et 3D, des applications interactives et des expériences immersives.

Le C# est le langage principal pour programmer les comportements et les règles du projet.

Il réunit dans un même environnement les scènes, les assets, les animations, la physique, les interfaces et le code.

Le moteur fournit des fondations techniques, mais le game design, les tests et l'optimisation restent à la charge du créateur.

FONCTIONNEMENT D'UN PROJET UNITY

— DE L'IDÉE À LA PUBLICATION —

Unity permet de créer des jeux et des expériences interactives en suivant un workflow itératif et intégré.



INFOGRAPHIE Schéma du fonctionnement d'un moteur de jeu Unity avec scène, composants, scripts et build

LE WORKFLOW UNITY : DE LA CRÉATION À LA PUBLICATION

Un aperçu des étapes clés pour créer, tester et publier un jeu ou une application avec Unity.

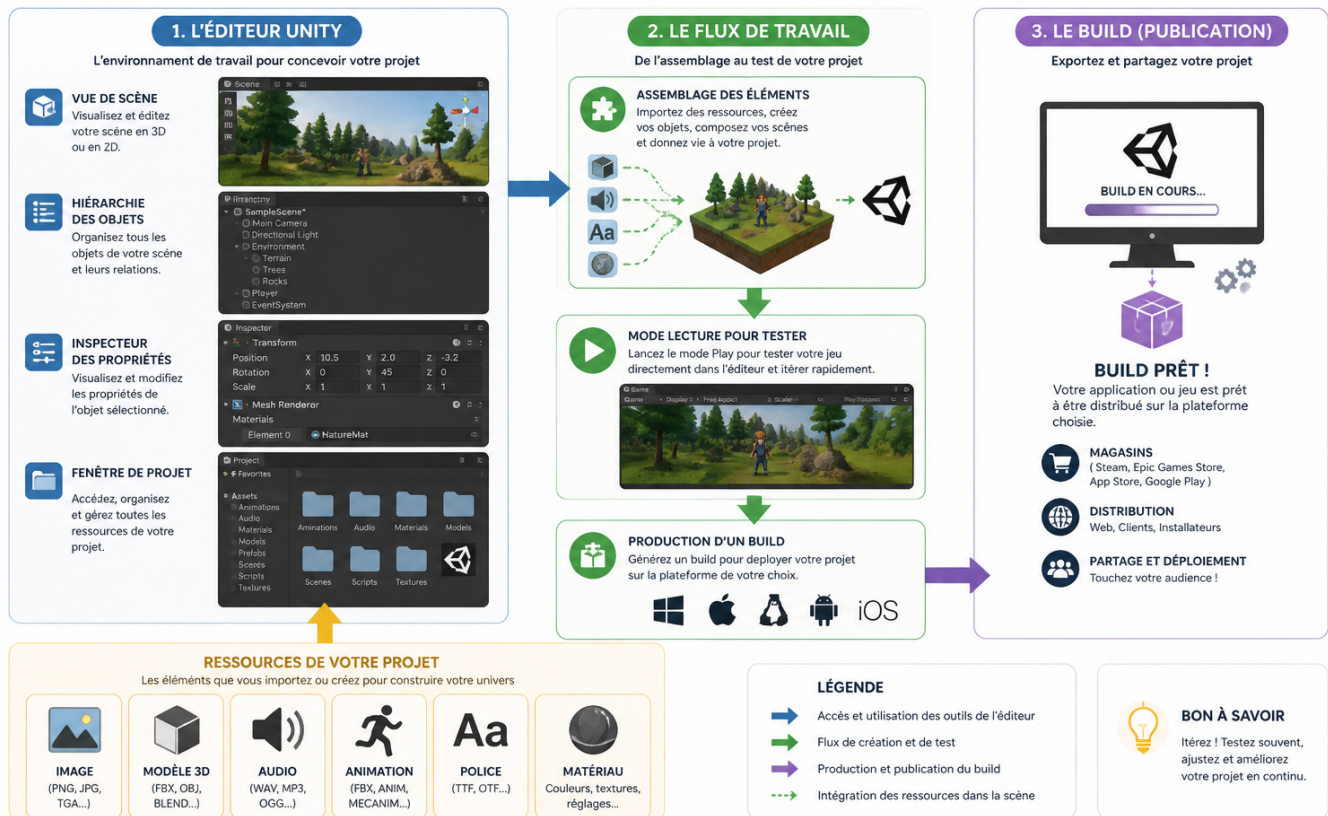
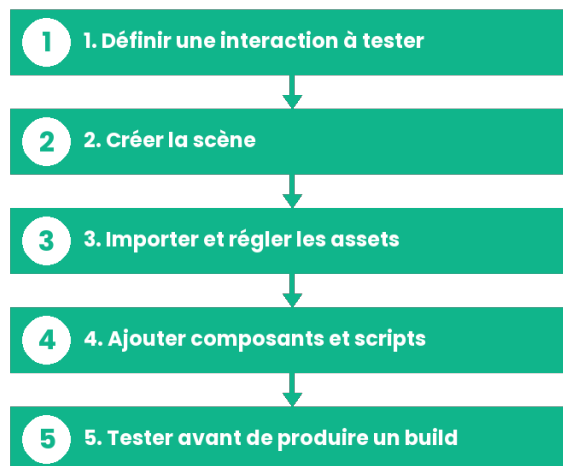


SCHÉMA Le workflow essentiel : assembler, tester, puis préparer un build adapté à la cible.

Les 5 étapes d'un premier prototype



1. Définir une interaction à tester

Choisissez une mécanique simple et vérifiable, par exemple un déplacement, un saut, un dialogue ou une interaction avec un objet.

2. Créer la scène

Placez les éléments du prototype dans une scène : décor, caméra, lumière, interface ou point d'apparition du joueur selon le besoin.

3. Importer et régler les assets

Ajoutez les images, modèles, sons, polices, animations ou matériaux nécessaires. Vérifiez que chaque ressource est adaptée à son usage réel.

4. Ajouter composants et scripts

Attribuez des composants aux GameObjects pour leur donner un rôle, puis utilisez des scripts C# pour définir les comportements et les règles.

5. Tester avant de produire un build

Lancez le mode lecture, corrigez les bugs observés et ajustez l'expérience. Préparez un build seulement lorsque le prototype est suffisamment stable pour la plateforme visée.

Les briques à reconnaître dans Unity

Élément	Rôle dans le projet
Scène	Espace dans lequel les éléments du projet sont organisés.
GameObject	Objet présent dans une scène : personnage, caméra, lumière, bouton ou point de spawn.
Composant	Élément ajouté à un GameObject pour définir son rôle ou ses propriétés.
Asset	Ressource importée : image, modèle 3D, son, animation, police ou matériau.
Script C#	Code qui pilote les interactions, les règles et les comportements.
Build	Version préparée du projet pour une plateforme donnée.

Checklist avant de choisir votre cible

- ☐ Définir le type de projet : jeu 2D, jeu 3D, application interactive ou expérience immersive.
- ☐ Limiter le premier périmètre à une mécanique et une zone de test.
Un petit prototype valide mieux une idée qu'un projet trop large.
- ☐ Identifier les plateformes réellement visées.
Les possibilités dépendent notamment de la version, des modules et des conditions d'accès.
- ☐ Adapter les contrôles et l'interface à la cible.
Le tactile, l'ordinateur et les expériences immersives n'impliquent pas les mêmes contraintes.
- ☐ Prévoir les besoins en assets et en optimisation.
- ☐ Vérifier que les tutoriels et exemples de code utilisent bien le C# actuel.

! Le piège à éviter

Ne considérez pas Unity comme une solution automatique : un projet jouable demande toujours des choix de conception, des tests avec des utilisateurs et une attention aux performances. En 3D, surveillez particulièrement les matériaux, l'éclairage et le nombre d'objets visibles ; sur mobile, la mémoire, la batterie et la taille des écrans.

Les options de publication et les exigences techniques varient selon la version de Unity, les modules installés et la plateforme ciblée.