



## Créer des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur)

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

# Créez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur)

*Anthony Cardinale*

**Créez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur)**

Anthony Cardinale

 [Télécharger Créez des jeux de A à Z avec Unity \(III. Concevo ...pdf](#)

 [Lire en ligne Créez des jeux de A à Z avec Unity \(III. Conce ...pdf](#)

## Téléchargez et lisez en ligne Créez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) Anthony Cardinale

---

210 pages

Présentation de l'éditeur

Avec Unity, la création de jeux vidéo est devenue accessible à tous, amateurs passionnés ou développeurs indépendants. Le plus dur reste à sortir du lot et se faire remarquer des joueurs. Ce livre vous donnera des pistes et des techniques pour enrichir vos jeux et les rendre plus attractifs. Dans la première partie, vous développerez un petit jeu de tir en vue de côté à l'aide du module 2D. Vous y apprendrez les spécificités de la programmation 2D ainsi que différentes techniques pour optimiser votre développement et améliorer la qualité de vos applications. Puis dans la seconde, vous lui ajouterez un mode multijoueur en ligne en utilisant le tout nouveau gestionnaire de réseau, UNET, apparu avec la version 5.1. Vous apprendrez à créer un compte joueur et à stocker/récupérer des données sur un serveur distant. Partant d'un exemple fil conducteur, ce livre vise à vous mettre toutes les clés en main pour que vous soyez en mesure de développer vous-même un jeu fonctionnel et publiable. Sa compréhension requiert quelques notions élémentaires en PHP, SQL et JSON. Partie CONCEVOIR DES JEUX 2D : Level design \* Création d'un plug-in \* Programmation du joueur et de l'arme \* Barre de vie et effets \* Quelques objets bonus \* Découverte de iTween \* Ajout des ennemis \* Utilisation d'une manette de jeu (joystick) \* Publier son jeu \* Financer son projet \* Partie RÉSEAU ET MODE MULTIJOUEUR : Notions fondamentales du réseau \* Découverte d'UNET \* Mise en réseau \* Instanciation sur le réseau \* Interactions entre joueurs \* Optimisation pour le réseau \* Création d'un menu personnalisé \* Menu Options et modes de jeux \* Utilisation d'une base de données \* Création d'une API PHP \* Utilisation de l'API avec SimpleJSON \* Intégration de fonctionnalités bien utiles. Niveau : Intermédiaire/avancé. Si vous démarrez avec Unity, commencez par le livre Créez des jeux avec Unity (I. Votre premier jeu PC + II. Développer pour Android & iOS) Biographie de l'auteur Anthony Cardinale est développeur Unity depuis 2008. Il a réalisé plus de 200 heures de formation vidéo sur ce logiciel. Sur la trentaine de jeux qu'il a publiés sur Google Play, l'App Store ou Windows Phone Store, plusieurs ont dépassé le million de téléchargements. Download and Read Online Créez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) Anthony Cardinale #JOGBVNXAL7I

Lire Créez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) par Anthony Cardinale pour ebook en ligneCréez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) par Anthony Cardinale Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Créez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) par Anthony Cardinale à lire en ligne.Online Créez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) par Anthony Cardinale ebook Téléchargement PDFCréez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) par Anthony Cardinale DocCréez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) par Anthony Cardinale MobipocketCréez des jeux de A à Z avec Unity (III. Concevoir un jeu 2D + IV. Réseau et mode multijoueur) par Anthony Cardinale EPub

**JOGBVNXAL7IJOGBVNXAL7IJOGBVNXAL7I**