

USRS4N - Approfondissement middleware de jeux vidéo

Présentation

Prérequis

Avoir suivi l'atelier US335U (avoir déjà une base de middleware) pour accélérer dans la découverte du paramétrage réseau et multiplateforme.

Avoir la dernière version d'Unreal d'installée et/ou une version commune au groupe rejoint par l'élève.

Objectifs pédagogiques

Acquérir une vision de base des middlewares de jeu vidéos, notamment Unity et Unreal

Acquérir l'autonomie professionnelle nécessaire à résoudre les problèmes de développement liés aux middlewares

Compétences

Créer un jeu jouable et fonctionnel à toutes les phases de la production d'un tel produit

Faire communiquer différent types de machines à travers Internet dans le cadre d'un jeu vidéo multijoueurs

Programme

Contenu

Les moteurs 3D temps-réel

Création de scène avec le middleware et paramétrage pour le PC

Paramétrage réseau et multiplateformes dédiées

Finalisation, optimisation, debug et polish projet

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Session 1

Exercices individuels ou en groupe : 70 %

Défi : présentation en groupe (jeu final) à des professionnels 30 %

Session 2

Remise du jeu amélioré en fonction des retours des professionnels

Mis à jour le 25-06-2025



Code : USRS4N

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / Axel

BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux

16000 Angoulême

05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net