

Table des matières

À propos de l'auteur	viii
Pourquoi ce livre est-il en pre-release ?	x
Préface de la première édition	ix
Introduction	xi
1. Ce dont vous avez besoin	xii
2. Présentation des différents chapitres	xii
3. Accès aux vidéos	xv
4. URL raccourcies	xv
1. Outils de développement mobile	1
1.1. Préparation du matériel de test	1
1.2. Préparation au développement Android	2
1.3. Préparation au développement iOS	5
1.4. Combien ça coûte ?	6
2. Importation des ressources	7
2.1. Les assets pour mobiles	7
2.2. Les ressources externes	10
2.3. Mini cahier des charges	11
3. Compiler et tester	13
3.1. Préparation de la scène	13
3.2. Paramétrage du projet	14
3.3. Compilation du projet	18
4. Contrôles spécifiques au téléphone.....	19
4.1. Gérer l'accéléromètre	20
4.2. Gérer l'écran tactile	21
5. Les niveaux	23
5.1. Création du sol	23
5.2. Création des objets interactifs	26
5.3. Création des portes	29
6. Créer ses propres modèles 3D	31
6.1. L'extrusion	32
6.2. Modification du modèle 3D	35
6.3. Optimisation du modèle 3D	36
6.4. Importation et utilisation du modèle dans Unity	37

7. Animations et effets	40
7.1. Animer un objet par script	40
7.2. Animer avec l'outil d'animation	41
7.3. Les particules	44
8. Gérer les collisions	47
8.1. Détecter la chute dans le vide	47
8.2. Ramassage des pots de peinture	49
9. Fixer des objectifs	54
9.1. Sommes-nous de la bonne couleur ?	54
9.2. Ajout d'un timer	55
10. Optimiser les scènes	59
10.1. Optimisation des ressources	59
10.2. Optimisation de la distance de vision	60
10.3. Fusion des objets	61
11. L'interface utilisateur	65
11.1. Mise en place d'un menu principal	65
Création du menu	65
Création des scripts du menu	68
Association des scripts aux boutons	69
11.2. Ajout d'une barre de vie	71
12. Sauvegarder des informations	75
12.1. Garder en mémoire le dernier niveau débloqué	75
12.2. Charger une valeur stockée	76
13. Publier son jeu	78
13.1. Compiler son jeu	78
13.2. Publier son jeu	79
Sur Google Play (Android)	79
Sur l'App Store (iOS)	83
13.3. Un peu de marketing	90
14. Monétiser son jeu	92
14.1. Comprendre le fonctionnement d'une régie publicitaire	93
14.2. Présentation d'AdBuddiz	94
14.3. Intégration dans Unity	96
14.4. Mettre à jour son jeu	98
15. Les services de jeux	100

15.1. Intégrer Google Games services	100
15.2. Création d'un classement et de réussites	103
15.3. Mise en place des services au niveau de l'application	105
16. Améliorer son application	110
16.1. Suivre les recommandations	110
16.2. Lire les statistiques	112
16.3. Ajouter des nouveautés	114
Pour aller plus loin	116
Création d'un système de sous-titres	117
Lancer une boulette de papier dans une poubelle.....	123
Un menu de sélection de personnage	129
Mise en place d'un système de zoom	133
Foire aux questions	136
1. Comment améliorer les performances d'un jeu ?.....	136
2. Comment charger une autre scène sans "bloquer" la scène ac- tuelle ?.....	136
3. Peut-on créer un terrain dans un jeu mobile ?.....	136
4. Comment créer facilement des animations par script ?.....	136
5. Comment enregistrer un son via le microphone ?.....	137
6. Comment utiliser la webcam ou la caméra du téléphone ?.....	137
7. Comment faire une capture d'écran en jeu ?.....	137
8. Comment ouvrir une URL ?.....	137
9. Comment charger du contenu additionnel ?.....	137
10. Comment conserver un objet après changement de scène ?.....	138
11. Comment empêcher la mise en veille de l'écran ?.....	138
Et après ?	139
Liste des illustrations	140
Index	144