



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Apprendre à programmer avec Unity

Subject: Re: Apprendre à programmer avec Unity

Posté par: Redstar

Contribution le : 14/7/2022 9:22:59

Salut bibi09,

J'ai terminé de lire ton introduction.

Avant de commencer, j'ai repéré des fautes de frappe et "des moments de fatigues", je te les rapporte pour que tu aies une rédaction au top:

...Bien que Pascal voulait corriger sa première pascaline en la simplifiant...

...Le code Baudot permettait de représenter chaque caractère...

...Une unité arithmétique et logique, aussi appelée ALU en anglais,...

...de missiles ballistiques Minuteman II, puis le célèbre programme de, entre les missions ballistiques et spatiales,...

...électroniques. De même les instruments ...

...à une autre entreprise de produire des clones de ses processeurs car IBM exigeait de ses clients deux sources d'approvisionnement. C'est ainsi qu'AMD a...

...grand public ainsi que leur jumeaux dédiés aux professionnels...

...AMD introduit son premier processeur x86 indépendamment d'Intel,...

...Les performances des processeur multicœurs...

...Apple lance les puces M1 Pro et M1 Max encore plus puissantes et le M2 sort en 2022 plaçant la barre toujours plus haute...

...soustraction, division et multiplication) sur les nombres...

...unités arithmétiques sont quant...

...synchroniser l'ensemble : à chaque cycles, les milliards de...

...(cache L1). Le registres ferment la marche en ne faisant que quelques octets...

...conçues jusque là sont dédiées à une résoudre un problème spécifique...

...il fallait construire une nouvelle machine...

...magnétique et les a identifiés de façon unique avec un code...

...Les classes peuvent être héritées et mises en relation...

...C++ pour symboliser l'amélioration du langage C et s'enrichie de ...

...vont proposer plusieurs paradigmes qu'il se peut de mélanger dans un même...

Pour la partie technique: Ton introduction est enrichissante, moi qui suis technicien je comprends ce que tu expliques, mais ça me semble trop long. Je veux dire par là que je me suis mis dans le rôle de la personne qui désire apprendre Unity et il se pose la question "ok, mais en quoi cela va-t-il m'aider dans le développement ?".

Je t'avoue que j'ai eu des moments d'ennuis, à cause du fait qu'il y a beaucoup d'actrices et d'acteurs qui ont façonné l'histoire et textuellement, c'est long, même si bien expliqué.

Par exemple, le cache du processeur: ok, il y a 3 niveaux et la mémoire diffère des modèles. Ce que tu apportes permettrait de déterminer quel processeur j'ai besoin pour réaliser de l'infographie ou du gaming mais est-ce un élément important qui va m'aider à programmer de manière optimale ? En cas de problèmes techniques, est-ce que ces connaissances me permettront d'expliquer la raison ?

Garde à l'esprit que ton fil conducteur, c'est Unity et son apprentissage. Tout ça pour dire que si l'introduction fait fuir le lecteur, il va passer à côté de la partie qui l'intéresse et tu risques de ne pas être efficace à travers ton introduction.

Ça reste mon avis, j'espère que tu collecteras d'autres avis pour avoir quelque chose qui convient le plus possible à qui tu t'adresses.