



MKL6

MATKILSA

Tutoriel PDF

L'interface d'Unity par : [Matkilsa](#)

**"Si le debug est le processus d'élimination des bugs,
alors la programmation doit être le processus d'introduction des bugs."**

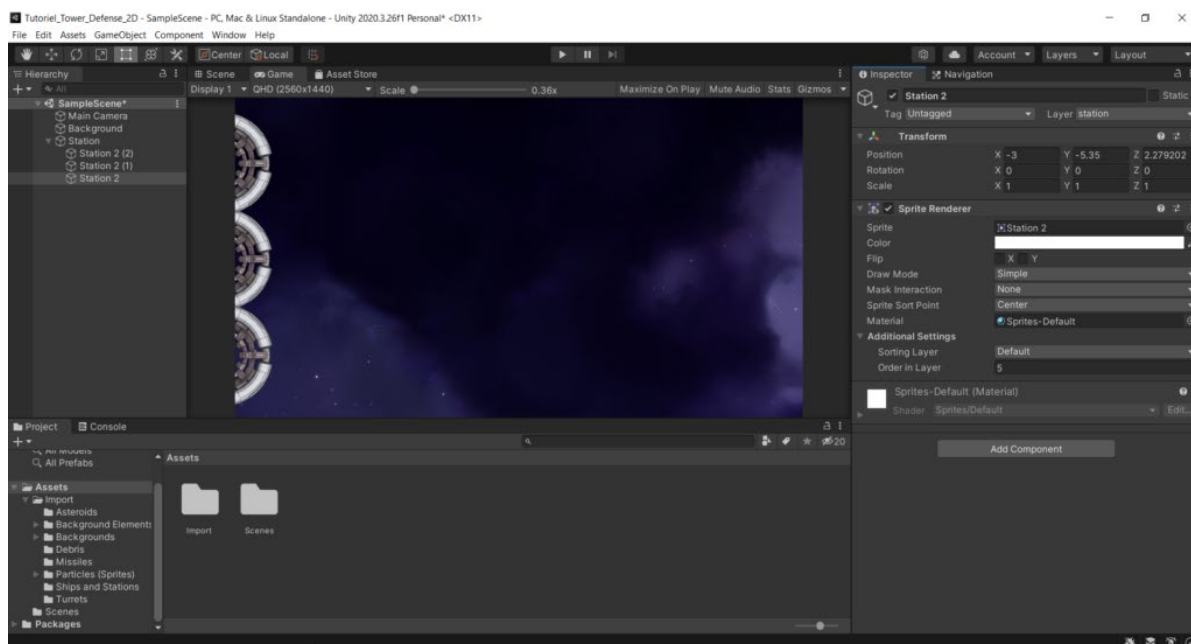
Inconnu



L'interface d'Unity

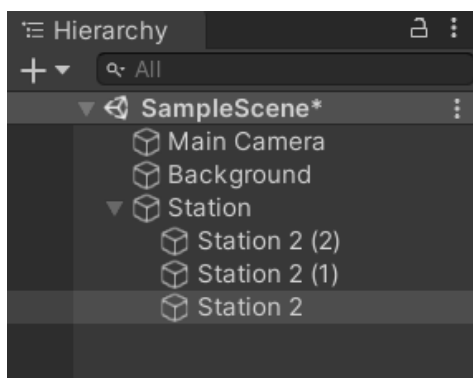
Par Matkilsa

On va voir comment est l'interface d'Unity, attention cela est ma disposition, vous changerez probablement des choses.



Les différents items sont déplaçable dans tout le poste de travail, si par mégarde vous en supprimer un ils sont disponibles dans l'onglet **Windows**.

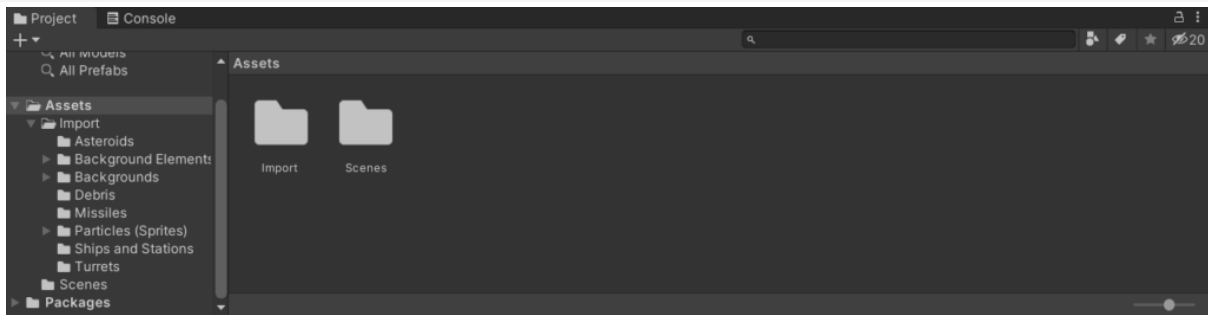
L'onglet Hierarchy



Dans cette ongles on retrouvera tous les éléments disposé sur la scène, exemple du tutoriel pour le Tower Defense en 2D ou l'on peut voir qu'on à bien un Background, une caméra ou encore la station spatiale.

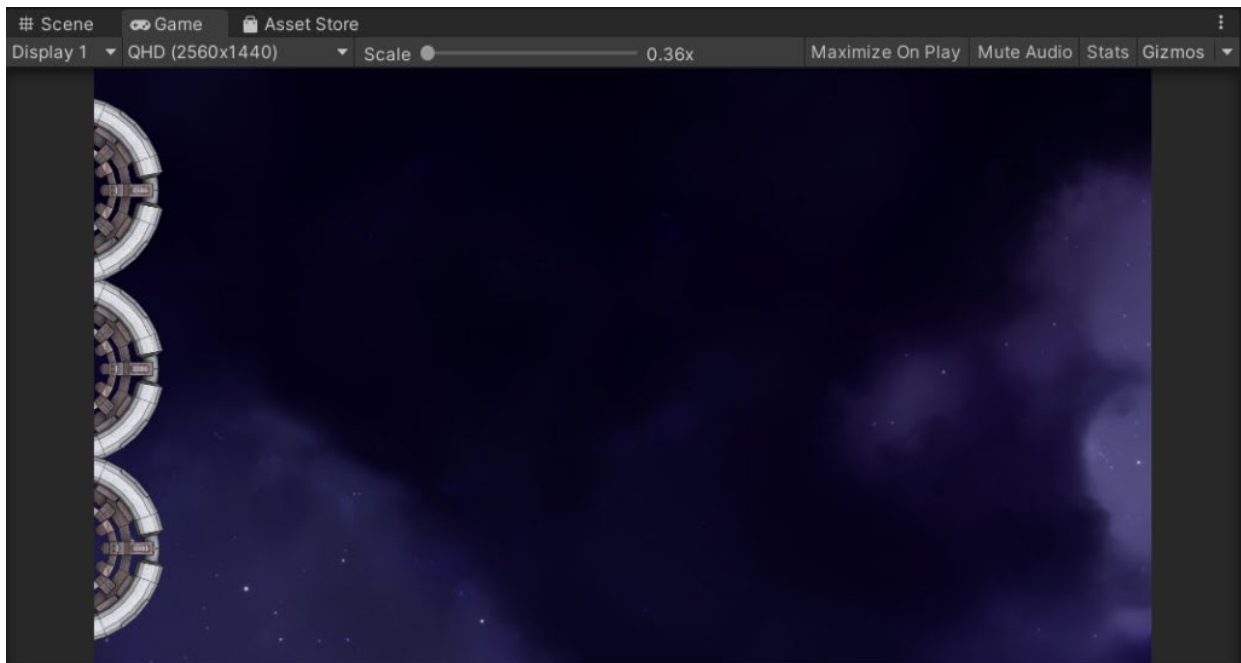
Attention pensez bien à renommer vos éléments pour vous y retrouver car cela devient vite le bronx au vu du nombres d'éléments à afficher, vous pouvez aussi jouer avec les parents/enfants comme par exemple la station, qui sous développer fait apparaître 3 éléments.

L'onglet Project



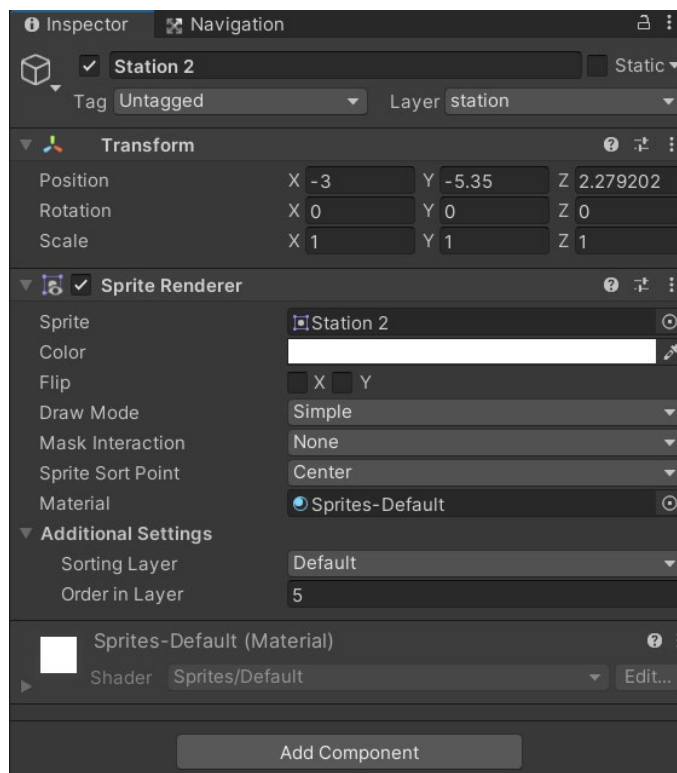
Dans cette onglet on peut voir que j'ai l'arborescence du projets au complet, c'est simpliste actuellement toutefois sur un projet d'envergure cela peut être un peu plus dur de naviguer dans ces dossiers, prenez le temps de bien ranger et nommer vos éléments, cela ne pourra que vous être utile par la suite, on peut aussi voir que j'ai un onglet supplémentaire accolé c'est la **Console**, car je me sert énormément des débugs dans mon code et si vous êtes ici vous en ferez surement de même, c'est donc dans cette onglet qu'apparaîtront mes warnings ou error.

L'onglet Scène



C'est dans ces différents onglets que l'on voit la scène, le mode en jeu, ou encore en supplément l'asset store d'Unity vous apprendrez à la modifier à votre guise au fil des tutoriels.

L'onglet Inspector



L'onglet ou vous passerez le plus de temps, on peut voir ici qu'un élément de la station est sélectionné, on peut déjà voir dans les réglages la partie **Transform** qui permet comme son nom l'indique de modifier l'élément, en position, rotation ou encore en taille.

Le **Sprite Renderer** est un des différents composants que l'on peut intégrer à un élément.

Grâce au bouton **Add Component** on peut rajouter un **Script** à cet élément ou encore un **Collider** (gestion des collisions), le son et bien d'autres choses, et vous apprendrez très vite à maîtriser cet outil.

Autres onglets

Je vous avoue que je me suffit des onglets cités précédemment, les autres ne sont que temporaires au moment où j'en ai besoin il n'ont donc pas de places à proprement dit sur mon interface, je les greffe souvent à d'autres, exemple l'**animator** va souvent avec la **console** et le **project**.

Auteur



Matkilsa

Contenus Additionnels

Tutoriel vidéo : Non

Copyright © 2022 MKL6 Matkilsa