

Développement iOS

SpriteKit & conclusion

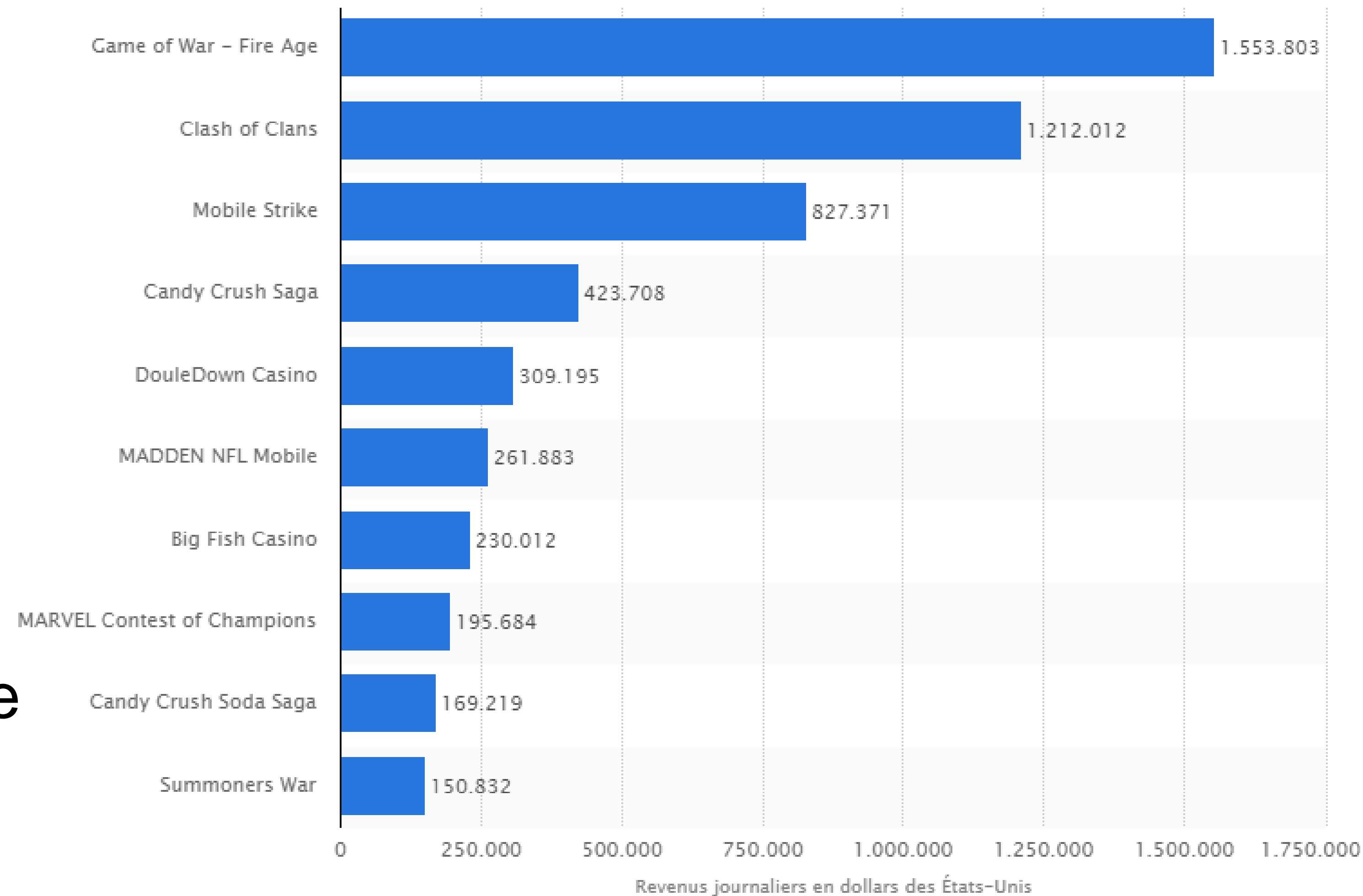
Sommaire

- Introduction
- Sprite Kit
- Conclusion sur le module
- TP



iOS Games

- Le mobile est devenu la première cible de l'industrie du jeu
- Ce sont les jeux qui rapportent le plus sur le store

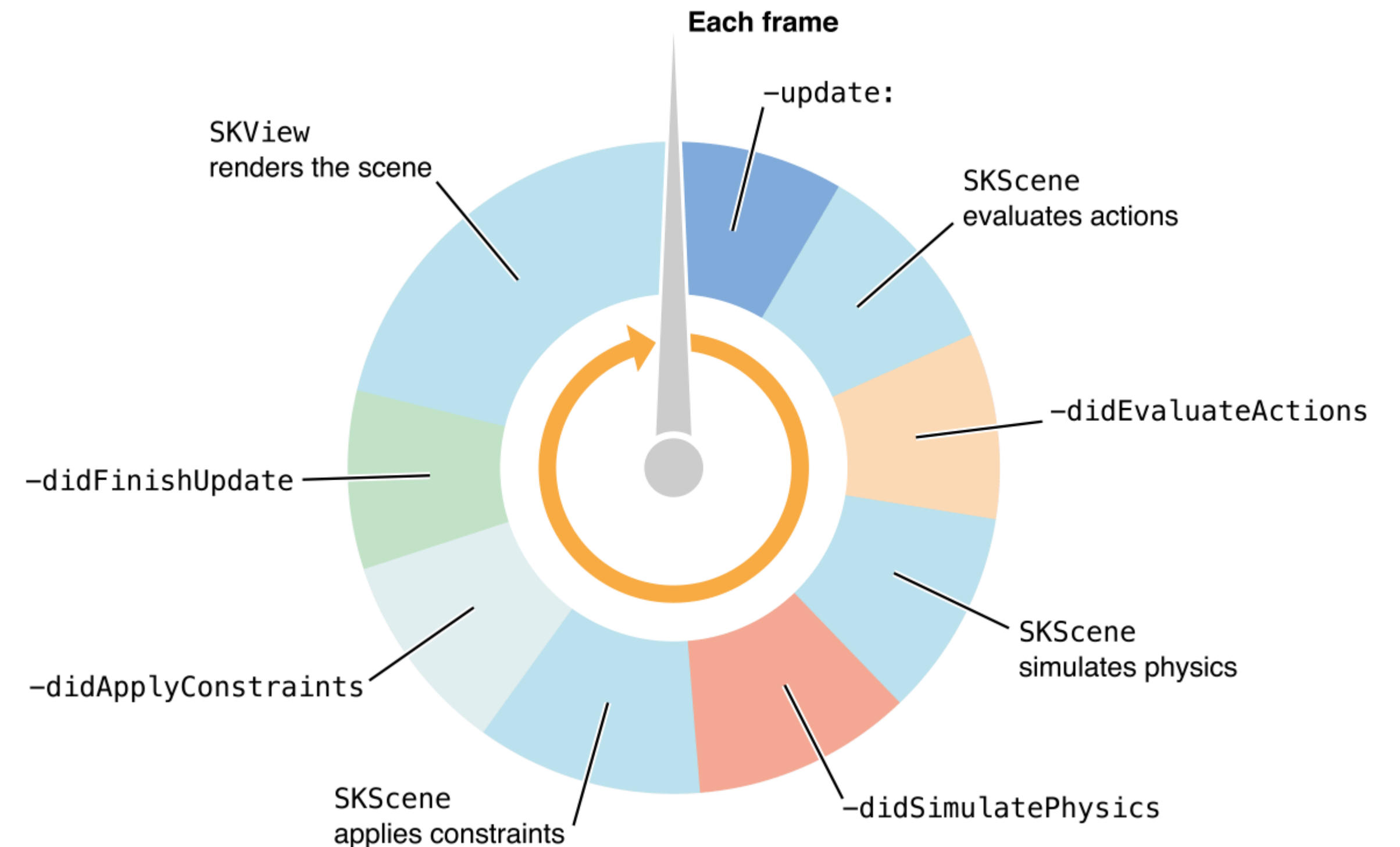


iOS Sprite Kit

- Plus simple à appréhender que Unity
- Surcouche OpenGL
- Solution Apple
- Uniquement 2D
- Gratuit

iOS Sprite Kit

- Notions de Scènes, qui contiennent des Nodes
- Comme la plupart des frameworks de jeu, une boucle infinie recalcule les paramètres plusieurs fois par secondes





That's all Folks!

Sur le module

- Les bases sont posées
- Beaucoup de choses encore à découvrir
- Ne pas négliger les aspects backoffice, principalement la synchronisation
- Belle dynamique dans les TP

Sur la mobilité

- Encore beaucoup de choses à faire
- Toutes les entreprises sont maintenant concernées
- Marché très important et en très forte progression
- Très peu de compétences actuellement

Plus largement

- Ne vous limitez pas à un domaine
- Restez curieux et ouverts
- Soyez force de proposition
- Amusez-vous !

TP : Initiation Sprite

- Vous pouvez suivre ce tutorial très bien réalisé :
<https://www.raywenderlich.com/145318/spritekit-swift-3-tutorial-beginners>
- N'hésitez à modifier certains aspects du tutorial pour le personnaliser

TP : Un casse brique

- Dans le même esprit que le précédent tutorial :
<https://www.raywenderlich.com/123393/how-to-create-a-breakout-game-with-sprite-kit-and-swift>