

# CODING SCHOOL

## Formation HACKER (niveau 3)

**Les formations de la Coding School sont accessibles à tous**, sans distinction d'âge et de niveau de maîtrise. Attention toutefois à bien suivre celles-ci dans l'ordre suggéré, si vous souhaitez passer directement au second ou troisième niveau d'une formation merci de nous contacter pour réaliser une évaluation.

---

### #1 : Learn to Mod !

.. ou Etendre une technologie pour un « monde » meilleur.

Créer une nouvelle fonctionnalité dans une application, un programme, un jeu existant. C'est possible, c'est pas l'apanage des développeurs, et cela propulse vos rêves les plus fous, un pas de géant pour libérer votre créativité.

#### Préambule

- L'univers du jeu vidéo et ses méthodes de conception
- Les moteurs de jeu (Unreal, Unity, ...)
- 2D, 3D, les différentes perspectives
- Le Digital Storytelling & Gameplay
- Les serious game
- Présentation du cours

#### Prise en main

- Approfondissement des connaissances en Python (et/ou) Javascript
- Maîtrise des fondamentaux de Minecraft
- Découverte des modes avancés dans Minecraft (Redstone, Commandes, ...)
- Approfondissement de la programmation en block

#### Compétences acquises

- Base de la création d'un jeu vidéo
- Programmation en Python et/ou Javascript
- Maîtrise du jeu « bac à sable » Minecraft
- Algorithmes avancés

## #2 : Cas pratiques

### Réalisation d'une extension du jeu (Minecraft)

- Définition et composition de l'extension
  - Programmation en « visual coding » de celle-ci
  - Intégration dans le jeu Minecraft
- 

**La pédagogie à employer avec vos « élèves » sera transmise tout au long de la formation.** Des ressources pédagogiques vous seront proposées afin d'étendre vos acquis à la suite de la formation.

**La livraison d'un projet pédagogique** comprenant médias (images, sons, vidéo), exercices et corrigés, sources du projet et liens de veille **sera faite à la fin de la formation.**