



CERTIFIED Associate

Certified Associate: Programmer

Unity ile ilk profesyonel programlama rolünüzü elde etmenize yardımcı olmak için programlama, kullanıcı arayüzü (UI), hata ayıklama ve varlık yönetimi gibi temel becerilerinizi ve yetkinliklerinizi gösterin.

Ön Koşullar

- 2-3 dönemlik Unity dersi veya eşdeğer bağımsız çalışma
- Çeşitli Unity projelerinde deneyim
- Unity Asset Store veya Unity Package Manager'dan varlık veya kod içe aktarma ve bunun sonucunda ortaya çıkan çatışmaları giderme
- Basit problemler için hata ayıklama yapma
- Daha önce yazılmış, iyi belgelenmiş kodları anlama ve düzenleme
- Daha önce yazılmış, iyi belgelenmiş kodları entegre etme ve değiştirme
- Temel sahne yönetimi oluşturma, sahneleri yükleme dahil
- Prefab oluşturma, düzenleme ve kullanma
- Temel bir yapı dağıtma

Sınav Detayları

- Sınav Unity 6 sürümüne dayanmaktadır.
- Mevcut Diller: İngilizce, Basitleştirilmiş & Geleneksel Çince, Japonca, Korece, Latin Amerika İspanyolcası

Sınavda Neler Var?

Unity Programlama

- Bir lead tarafından oluşturulan/planlanan mevcut bir sisteme entegrasyon için kodu değerlendirme
- Kıdemli programcılar tarafından belirlenen kodlama standartları ve en iyi uygulamaları uygulama
- Belirli bir etkileşim veya programlama mantığını gerçekleştiren kodu belirleme
- Sahneler arasındaki geçişleri uygulama sürecini belirleme
- Sahneler arasında ve oturumlar arasında veri kaydetme (static değişkenler, PlayerPrefs gibi)
- Unity API belgelerine bakarak Unity API yöntemlerini kullanarak tanımlı bir sonuca ulaşma
- GameObject'ler için gerekli görevler için uygun özellikler, scriptler ve bileşenleri seçme
- Temel kalıtım ve arayüzler (interfaces) arasındaki farkları açıklama
- Belirli bir durum için uygun veri yapılarını seçme (List, Array, Dictionary gibi)
- Belirli bir durum için uygun veri türlerini seçme (float, bool, string gibi)
- WebGL veya kişisel bilgisayara uygulama oluşturma

Kullanıcı Arayüzü (UI)

- UI bileşenlerini, tanımlı bir düzen düzenine göre tuvale (Canvas) yerleştirme (anchor, pivot ve grup kullanarak)
- Çeşitli UI öğelerinde veri görüntüleme sürecini belirleme
- Kullanıcı girişine yanıt vermek için UnityEvent sistemini kullanmayı açıklama

Hata Ayıklama (Debugging)

- Kodun beklenildiği gibi çalışmamasının olası nedenlerini belirlemek için hata ayıklama mesajları programlama
- Kod bloğu verildiğinde derleme hatasının nedenini belirleme
- Null değişkenden kaynaklanan hataları tanımlama
- Kodlama standartlarına uygun olarak kodu yeniden yapılandırmak ve iyileştirmek için gereken teknikleri belirleme
- Performans sorunlarının kaynaklarını belirlemek için uygun profil oluşturma araçlarını seçme

Varlık Yönetimi (Asset Management)

- Prefab'ları bir sahnede nasıl kullanılacağını açıklama
- Bir nested prefab veya prefab varyantını değiştirmenin süreçlerini ve sonuçlarını tanımlama
- Unity ile çalışırken sürüm kontrolünün temel amaçlarını açıklama