



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

1. Эстетическая полнота эффекта виртуального пространства в компьютерных играх достигается ...
2. Технологии, которые стали основой для разработки трехмерной графики в игровых ПК в 1990-х годах — это ...
3. Увеличению популярности игровых ПК в начале 2000-х годов способствовало ...
4. Производители игровых компьютеров часто выпускают модели с красочным внешним дизайном для ...
5. Не каждый компьютер может считаться игровым из-за ...
6. Процессор игрового компьютера отличается от процессора офисного компьютера тем, что ...
7. Графическая карта игрового компьютера отличается от графической карты офисного компьютера тем, что ...
8. Накопитель, который обычно используется для операционной системы и игр в игровом компьютере — это ...
9. Система охлаждения, которая чаще всего используется в мощных игровых компьютерах — это ...
10. Игровая приставка отличается от офисного компьютера ...
11. Устройства, которые используются в качестве независимого устройства отображения для домашних игровых приставок — это ...
12. Технологии, которые использовались для распространения и воспроизведения игр на игровых консолях на разных этапах их эволюции — это ...
13. ... поколений игровых консолей выделяют и новое поколение появляется каждые ... лет (год).
14. Первая консоль, выпущенная на рынок в США в сентябре 1972 года была ...
15. Игры, которые обычно представляли собой игры для консолей 1-го поколения — это ...
16. Стоимость домашних игровых консолей 1-го поколения на старте продаж были около ...
17. Ключевое нововведение, которое внесло 2-е поколение игровых консолей — это ...
18. В ... впервые были применены игровые картриджи.
19. До ... цветов могла поддерживать игровая консоль во 2-м поколении.
20. Причиной кризиса в индустрии видеоигр в 1983 году — это ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

21. Тираж продаж консоли Atari 2600 во 2-м поколении был около ...
22. Основной конкурент Famicom в 3-м поколении — это ...
23. Famicom могла отражать ...
24. Общий объем проданных консолей Nintendo Entertainment System (NES) ...
25. Объем продаж у консоли Sega Master System в 3-м поколении составил ...
26. Игра, которая стала значимым феноменом массовой культуры и была выпущена для устройств 3-го поколения — это ...
27. Компания, которая выпустила первую консоль 6-го поколения — это ...
28. Функция, которая была представлена в консоли Xbox от Microsoft в 6-м поколении — это ...
29. Игра, которая стала символом блокбастера в индустрии игр и была эксклюзивом для Xbox в 6-м поколении — это ...
30. Консоль, которая стала лидером по продажам в 7-м поколении — это ...
31. Функция, которая была характерной для игровых геймпадов в 7-м поколении — это ...
32. Консоль, которая была первой в 8-м поколении и каковы были ее продажи по сравнению с ожиданиями — это ...
33. Компания, которая вернула себе лидерство на рынке консолей после выпуска PlayStation 4 (PS4) — это ...
34. Особенности, которые имели обе главные консоли 8-го поколения, PlayStation 4 (PS4) и Xbox One — это ...
35. Консоль, которая оказалась самой популярной в 8-м поколении с продажами близкими к отметке 130 млн единиц — это ...
36. Переход к 9-му поколению игровых консолей начался в ...
37. Консоли, которые были выпущены в 9-м поколении — это ...
38. Игра, которая стала символом технологических новшеств 9-го поколения, сочетающих в себе загрузку с SSD, технологию DualSense и HDR-режим — это ...
39. Одним из недостатков IPS-матриц в игровых смартфонах ...
40. Технология экранов, которая стремится к бесконечной контрастности - это ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

<https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/>



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

41. Недостатки, которые характерны для AMOLED-матриц в игровых смартфонах – это ...
42. Тип матрицы, который наиболее распространен в настоящее время для экранов игровых смартфонов – это ...
43. При выборе игрового смартфона следует ориентироваться на диагональ экрана ...
44. Параметры процессора, которые следует учитывать при выборе игрового смартфона – это ...
45. Минимально рекомендуемый объем встроенной памяти для игрового смартфона – это ...
46. Емкость аккумулятора, которая рекомендуется для игрового смартфона – это ...
47. Тип матрицы экрана, который наиболее энергоэффективен – это ...
48. Операционная система, которая является одной из лидирующих для игровых смартфонов согласно тексту – это ...
49. Технология, которая позволяет подключить внешнюю периферию к смартфону для расширения мультимедийных возможностей – это ...
50. Устройства, которые можно подключить к смартфону с помощью технологии USB OTG – это ...
51. Подключение смартфона к монитору осуществляется ...
52. Параметры экрана смартфона, которые являются оптимальными для комфортного использования – это ...
53. Максимально рекомендуемый вес смартфона для комфортного использования согласно тексту ...
54. Технология защитного стекла, которая является наиболее подходящей для смартфона согласно тексту – это ...
55. Виртуальная реальность (VR) – это ...
56. Эффект присутствия в контексте виртуальной реальности – это ...
57. Дополненная реальность (AR) – это ...
58. Оборудование, которое используется для погружения в виртуальную реальность – это ...
59. Следствием хакерской атаки на виртуальную реальность может стать ...
60. Угрозы, которые представляются для гарнитур виртуальной реальности со стороны киберпреступников – это ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

<https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/>



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

61. Последствия, которые могут возникнуть при негативном воздействии на психику человека в виртуальной реальности — это ...
62. Важность соблюдения нормативно-правовых документов при организации офлайн-мероприятий ...
63. Меры, которые предлагаются для обеспечения безопасности мероприятия — это ...
64. Меры, которые следует предпринять при выборе компаний, задействованных в организации мероприятия:
65. Что следует предусмотреть организаторам мероприятия, если нет общественного транспорта рядом:
66. Ответственность за соблюдение установленного порядка и обеспечение безопасности на культурно-массовых мероприятиях несут ...
67. Информация, которая доходит до администрации и организаторов мероприятий благодаря управлению по делам гражданской обороны — это ...
68. На информационных стендах должны быть размещены ...
69. Техническое задание (ТЗ) в контексте проекта — это ...
70. Функцию, которую выполняет техническое задание (ТЗ) в контексте проекта — это ...
71. Опция, которая отражает правильную последовательность составления технического задания (ТЗ), согласно тексту:
72. Элементы, которые могут быть включены в приложения к ТЗ — это ...
73. Рекомендация, которую следует применять при составлении ТЗ:
74. Игровая платформа, которая не относится к компьютерным играм — это ...
75. Компьютерные игры, которые являются соревновательными по своей природе — это ...
76. Системные требования игры — это ...
77. Материальная база использования компьютерных игр в проекте — это ...
78. Бюджет проекта в контексте киберспортивных проектов — это ...
79. Утверждение о процессе создания ТЗ, которое является верным ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy

Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/

Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

80. Материально-технические условия, которые могут повысить эффективность работы проектов на основе компьютерных игр — это ...

81. "Фреймрейт" — это ...

82. Соотнесите следующие виды игр с их описаниями:

83. Сопоставьте правильные определения следующим понятиям:

84. Соотнесите виды взаимодействия с игрой с их описанием:

85. Соотнесите типы поддерживаемых платформ с их описанием:

86. Параметры экрана, которые являются ключевыми для игровых смартфонов — это ...

87. Технологии, которые используются для подсветки экранов игровых смартфонов — это ...

88. Действия, которые может совершить хакер, изменяя виртуальную реальность — это ...

89. ... — это четко сформулированный и детальный перечень требований к конечному продукту (киберспортивному товару или услуге), заявленный заказчиком и направляемый исполнителю.

90. ... — это государственный стандарт, который включает в себя требования государства к качеству продукции, его геометрические размеры, отклонения от эталона и т.д.

91. ... — это юридическое или физическое лицо, обратившееся с заказом к другому лицу — изготовителю, продавцу, поставщику товаров и услуг (подрядчику).

92. Поставляемые результаты в рамках проекта представляют собой ...

93. Stakeholder (заинтересованная сторона) проекта — это ...

94. Характеристики технического задания могут зависеть от специфики конечного продукта ...

95. ТЗ помогает решить такие задачи как ...

96. Составлять техническое задание (ТЗ) должен ...

97. Обязательными элементами для включения в техническое задание (ТЗ) — это ...

98. В обязательные составные части ТЗ не входит:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy

Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/

Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

99. Рекомендацией по составлению ТЗ не является ...

100. Форс-мажором при составлении ТЗ следует считать ...

101. Составление технического задания (ТЗ), согласно тексту, не требуется в случае ...

102. К основным признакам проекта относятся:

103. Техническое задание проекта – это ...

104. "Валидация" в контексте технического задания проекта – это ...

105. Компетенции, которые должен иметь менеджер проекта в киберспортивной сфере – это ...

106. Задача, не являющаяся примером задачи, которая может возникнуть в киберспортивном проекте – это ...

107. Наличие ТЗ для киберспортивного проекта позволяет ...

108. Перечень качеств и характеристик в ТЗ включает в себя ...

109. ТЗ в установлении соответствия заданным параметрам помогает ...

110. Наличие технического задания ...

111. Пункт, который НЕ является задачей, решаемой с помощью ТЗ ...

112. Закон, который регулирует вопросы физической культуры и спорта в Российской Федерации – это ...

113. Документы, которые рекомендуются организатору для помощи в обеспечении безопасности участников киберспортивных мероприятий – это ...

114. Основным источником потенциальной опасности на массовых мероприятиях – это ...

115. Места, которые могут быть использованы для проведения массовых мероприятий – это ...

116. Действия, которые рекомендуется предпринять для согласования условий договоров с подрядчиками – это ...

117. Цель распределения зон ответственности в договорах с подрядчиками – это ...

118. В первую очередь при обеспечении безопасности на культурно-массовых мероприятиях нужно учесть ...

119. Сотрудники органов внутренних дел на массовых мероприятиях выполняют функцию ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

<https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/>



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru , WhatsApp , Telegram

120. Управление по делам гражданской обороны и чрезвычайным ситуациям на массовых мероприятиях играют роль

...

121. Законодательные акты, которые регулируют защиту данных – это ...

122. Административные меры считаются фундаментальной основой для защиты информационных данных из-за того, что ...

123. Для обеспечения защиты информационного контента компании в сети Интернет необходимо разработать ...

124. Организационные комитеты при подготовке и проведении крупных мероприятий могут создаваться ...

125. Для ежедневной уборки помещений в организации предусмотрена ...

126. Дополнительные мероприятия, которые рекомендуется проводить для профилактики заболевания – это ...

127. Информационные памятки о мерах профилактики заболевания необходимо помещать ...

128. Дополнительные меры, которые рекомендуется предусмотреть для обеспечения безопасности мероприятия – это ...

129. Меры, которые должны быть предусмотрены при подписании договоров с подрядчиками – это ...

130. Для обеспечения санитарной безопасности на мероприятии необходимо ...

131. Обеспечение безопасности события на всех этапах подготовки и проведения включает в себя ...

132. Игровые ПК начали развиваться ...

133. Игровые ПК от обычных персональных компьютеров отличаются ...

134. Игровые ПК чаще делают по заказу, а не продают в предварительно собранном виде ...

135. Предпочтение для игрового компьютера отдается ...

136. Объем оперативной памяти игрового компьютера отличается от офисного компьютера тем, что ...

137. Характеристики, который важны при выборе монитора для игрового компьютера ...

138. Дополнительные функции, которые могут выполнять игровые приставки помимо запуска видеоигр – это ...

139. Собственническим у игровых консолей является ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/>



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

140. Первая домашняя игровая консоль на рынок была выпущена в ...
141. Консоль, которая была лидером продаж на американском рынке в 1976–1978 годах – это ...
142. Тираж продаж консолей Coleco Telstar в 1976–1978 годах был ...
143. В ... году закончился выпуск консолей Color TV на японском рынке.
144. Консоль, которая стала безоговорочным лидером продаж во 2-м поколении – это ...
145. Кризис, который произошел в индустрии видеоигр в конце 1970-х – начале 1980-х годов – это ...
146. Компания, которая выпустила 8-битную консоль Famicom, которая стала флагманом 3-го поколения консолей – это ...
147. Журнал ... был основан для продвижения Famicom в США.
148. Консоль, которая стала самым продаваемым игровым устройством за все времена в 6-м поколении – это ...
149. Технологии, которые используются в настоящее время для изготовления экранов игровых смартфонов – это ...
150. Разрешение экрана, которое желательно выбирать для игрового смартфона ...
151. Характеристика, которая не является важной для моделирования виртуального мира – это ...
152. Анализ компьютерных игр как феномена современной популярной культуры включает в себя ...
153. Термин, который является более общим и корректным для описания нового вида игр, возникших в результате бума электронных игровых приставок в 70-х годах XX века – это ...
154. Особенность компьютерных игр как техно-художественных гибридов заключается в ...
155. Первая компьютерная игра в истории появилась в ...
156. ... - сотрудник Брукхэвенской Национальной Лаборатории представил первую компьютерную игру посетителям организации.
157. Первая компьютерная игра, созданной Уильямом Хигинботамом, была названа ...
158. Tennis for Two не получил широкого распространения среди людей, согласно тексту, потому что ...
159. Первая компьютерная игра в Массачусетском Технологическом Институте (MIT) была создана в ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

160. Первая игровая приставка, позволяющая играть на телевизоре была создана в ...
161. Какой жанр игр получил название "аркады" и почему?
162. Жанр компьютерных игр, который развивался параллельно с популярными спортивными играми, включая футбол, хоккей и теннис — это ...
163. Важным аспектом компьютерных игр с культурологической точки зрения является ...
164. Компьютерные игры в современной культуре ...
165. Жанры, которые популярной культуры заимствуются и используются в компьютерных играх ...
166. Эстетическую ценность компьютерным играм, согласно тексту, придает ...
167. Элемент коммерческой привлекательности компьютерных игр, который особенно важен — это ...
168. Какие качества должна иметь графика компьютерной игры должна иметь ...
169. Эстетика компьютерных игр по сравнению с литературой, кинематографом и театром строится ...
170. Навыки и способности, которые развиваются у детей благодаря компьютерным играм ...
171. Негативным следствием аддикции к компьютерным играм, согласно тексту, является ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com