



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. Что такое GameObject?
2. С помощью какого метода можно уничтожить GameObject?
3. С помощью какого метода мы создаем GameObject на сцене?
4. С помощью какого метода можно активировать или деактивировать GameObject?
5. Какой класс хранит информацию о позиции GameObject?
6. Что такое MonoBehaviour?
7. Что нужно, чтобы использовать свой скрипт в качестве компонента для GameObject?
8. Какой метод вызывается каждый кадр у MonoBehaviour?
9. Какое свойство имеет каждый класс, наследованный от MonoBehaviour?
10. С помощью какого объекта у GameObject можно взять скрипт или компонент?
11. Что такое поле в C#?
12. Как правильно начинается наименование интерфейса?
13. Как начинается наименование приватного поля?
14. Что хранит переменная, типом данных которой является класс?
15. С помощью какого ключевого слова мы создаем экземпляр объекта?
16. Что будет, если нажать клавишу F при выбранном объекте в иерархии?
17. Как активируется режим полета?
18. Что позволяет делать гизмо сцены?
19. Какой инструмент выбирается при нажатии клавиши W?
20. Как перейти из 2D-режима сцены в 3D и наоборот?
21. Как создать проект Unity?

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

22. Что такое шаблон в Unity?

23. В каком окне мы выбираем целевую операционную систему, под которую ведем разработку?

24. Как установить доп.модули для своей версии в Unity?

25. Как называется окно, в котором мы задаем название нашей игры?

26. Какие из этих решений для реализации мультиплеера полностью бесплатные? Выберите все подходящие варианты

27. Сервер в клиент-серверных отношениях в играх отвечает в первую очередь за...

28. Если нет финансов на выделенные сервера, то один из вариантов использовать вместо них...

29. На какой из этих платформ сборка проекта не использует графику?

30. Для публикации проекта на Google Play нужно собрать файл формата...

31. При сборке браузерной версии игры, запускаемый файл имеет расширение...

32. Что делает параметр Create Visual Studio Solution?

33. Как называется раздел параметров Player Settings, где можно настроить заставку при запуске игры?

34. Какой из этих параметров отвечает за смешивание цветов?

35. Что делает параметр Managed Stripping Level?

36. В какой вкладке можно настроить параметры мерджа (объединения) файлов при использовании контроля версий?

37. Какой формат компрессии звука в Unity предоставляет лучшее качество?

38. Какой формат компрессии лучше использовать для часто воспроизводимых эффектов (например, звук шагов)?

39. Как называется компонент, который подобно микрофону получает звук с игрового мира и воспроизводит его через динамики компьютера?

40. Как называется компонент, который воспроизводит звук?

41. Что такое диегетический интерфейс?

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

42. HUD - это...?

43. С чего начинается создание интерфейса?

44. Что из этого не следует использовать для написания логики интерфейса?

45. Что такое шаблон сцены?

46. Можно ли создавать свои шаблоны сцен?

47. Сколько шаблонов сцен по умолчанию в проекте?

48. Что определяют зависимости в шаблоне сцены?

49. Что такое архитектура в программировании?

50. Какая из представленных архитектур не основана на принципах ООП?

51. В каждом ли игровом проекте присутствует архитектура?

52. Какое главное преимущество архитектур семейства MV?

53. Для чего используется LogCat?

54. С помощью какого окна можно посмотреть сколько и каких ресурсов потребляет игра?

55. Как посмотреть, сколько FPS в режиме playmode в данный момент?

56. Где можно изменить подробность логирования билда?

57. Что такое концепт-документ?

58. Чем отличается дизайн-документация от концепт-документа?

59. Что такое техдокументация в игровом проекте?

60. Для чего разработчик игр может использовать блок-схемы?

61. Какой из перечисленных документов может составлять разработчик игр?

62. Что такое Addressables?

63. Что такое Event Viewer?

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

64. Для чего используется окно Addressables Groups?

65. Что из перечисленного нельзя использовать для загрузки определенных видов объектов (например - всех врагов) в контексте Addressables?

66. Что такое вектор?

67. Сколько векторов в 2D игре у объекта в Unity?

68. Что такое Pivot у GameObject?

69. Что такое нормализованный вектор?

70. Что такое Vector3?

71. Что такое материал в Unity?

72. Какой из перечисленных форматов используется для импорта моделей?

73. Какой тип текстуры мы используем для UI?

74. С помощью какого инструментария мы можем нарезать спрайты?

75. От чего из перечисленного зависит, какие есть свойства у материала?

76. О чем гласит один из принципов ООП - полиморфизм?

77. Как расшифровывается аббревиатура ООП?

78. Сколько принципов в ООП?

79. Какой из принципов не относится к ООП старой школы?

80. Что такое SOLID?

81. Как приостановить выполнение программы на определенной строчке кода?

82. С помощью какого метода можно выводить информацию в консоль Unity?

83. Что делает кнопка Collapse в окне Console?

84. В каком окне Unity отображается производительность игры?

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

85. В каком окне Unity можно посмотреть, как отрисовывался кадр?

86. Какой атрибут отвечает за отображение приватного поля в окне Inspector?

87. Какой атрибут добавляет заголовок в окне Inspector?

88. Какой атрибут прячет поле в Inspector?

89. Какой атрибут автоматически добавляет необходимые компоненты на объект?

90. Какой атрибут ограничивает возможное числовое значение?

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/>