



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ  
на нас в Телеграм



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

1. Unreal Engine в качестве основного языка программирования использует язык ...
2. Основной C++ класс в Unreal Engine, от которого наследуются все остальные, это ...
3. C++ класс в Unreal Engine, который представляет собой управляемый игроком объект, это ...
4. C++ класс в Unreal Engine, который представляет игрока на уровне, это ...
5. Базовый C++ класс в Unreal Engine для всех компонентов это ...
6. Макрос в Unreal Engine, обозначающий поле класса видимым для системы рефлексии, это ...
7. C++ класс в Unreal Engine, представляющий собой динамический массив, это ...
8. C++ класс в Unreal Engine, представляющий собой список формата ключ-значение, это ...
9. C++ класс в Unreal Engine, наследники которого могут быть расположены на игровой сцене, это ...
10. C++ класс в Unreal Engine, который является глобальным менеджером игры на уровне, это ...
11. Макрос в Unreal Engine, обозначающий функцию класса видимой для системы рефлексии, это ...
12. Макрос в Unreal Engine, обозначающий структуру видимой для системы рефлексии, это ...
13. Что такое CDO?
14. Почему нельзя вызвать Broadcast() метод события в нескольких разных классах?
15. Что означает следующий макрос: DECLARE\_DELEGATE(FMyDelegateSignature)?
16. Что означает следующий макрос:  
DECLARE\_DYNAMIC\_DELEGATE\_OneParam(FMyDelegateSignature, AActor\*, ParamActor)?
17. Почему git конфликты в Blueprint классах не позволяют их решить с принятием изменений обеих версий?
18. Зачем нужен тип TSubclassOf<AActor>?
19. Чем отличается ACharacter от APawn?
20. В чем заключается отличие TSharedPtr от TSharedRef?

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



WhatsApp



Telegram



Max



[sinerqy@yandex.ru](mailto:sinerqy@yandex.ru)



[sinerqy.com](https://sinerqy.com)



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ  
на нас в Телеграм



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

21. Может ли быть несколько объектов класса UGameInstance одновременно?
22. Что означает следующий макрос: DECLARE\_MULTICAST\_DELEGATE\_(FMyDelegateSignature)?
23. В каком случае DECLARE\_EVENT лучше заменить на DECLARE\_DYNAMIC\_MULTICAST\_DELEGATE?
24. Почему для одного объекта UINTERFACE создается 2 класса?
25. Сопоставьте типы билдов в Unreal Engine с их назначением:
26. Сопоставьте объекты со способом управления их памятью:
27. Сопоставьте макросы и подходящие им ключевые слова:
28. Расположите в правильном порядке методы, вызываемые при старте игры:
29. Расположите в правильном порядке цепочку наследования UStaticMeshComponent:
30. Расположите значения Verbosity при логировании от самого критичного до наименее критичного:
31. Как правильно описывается универсальная реализация механики здоровья?
32. Как корректно описать этапы подключения Enhanced Input Subsystem в проект с нуля?
33. Какие типы файлов есть в директории проекта и как лучше с ними взаимодействовать в рамках git?

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



WhatsApp



Telegram



Max



[sinerqy@yandex.ru](mailto:sinerqy@yandex.ru)



[sinerqy.com](https://sinerqy.com)