



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. Какое ключевое слово макроса UPROPERTY позволяет реплицировать поле класса?
2. Какое ключевое слово макроса UPROPERTY позволяет вызывать функцию после изменения реплицируемой переменной?
3. Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет вызывать функцию только на клиенте?
4. Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет вызывать функцию и на сервере, и на клиенте?
5. Какое ключевое слово макроса UFUNCTION гарантирует, что RPC будет вызвана?
6. Какое ключевое слово макроса UFUNCTION не гарантирует, что RPC будет вызвана?
7. Какой макрос позволяет реплицировать переменные с условиями?
8. Какой класс нужен для хранения состояния игры на всех клиентах?
9. Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет вызывать функцию только на сервере?
10. Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет добавить функцию проверки, которая блокирует отправку в RPC, если возвращает false?
11. Без какого макроса не будет возможна репликация даже если пометить поле UPROPERTY(Replicated)?
12. Какой класс является базовым для всех UMG виджетов?
13. Что такое Dedicated Server в рамках UE5?
14. Что такое Listen Server в рамках UE5?
15. Что такое Client в рамках UE5?
16. Что нужно для сборки Dedicated Server?
17. Что такое RPC?
18. Что означает роль Authority?
19. Что означает роль SimulatedProxy?
20. Как превратить Standalone процесс игры в Listen Server?

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. Что такое Standalone в рамках UE5?
22. Что такое Репликация?
23. Что означает роль AutonomousProxy?
24. Что нужно, чтобы объект мог отправлять RPC?
25. Сопоставьте объект и его локальную роль на клиенте:
26. Сопоставьте класс с его методом:
27. Сопоставьте класс с его расположением в рамках клиент-серверной архитектуры:
28. Расположите в правильном порядке вызовы методов при отображения игроку изменения таймера игры:
29. Расположите в правильном порядке вызовы методов при стрельбе из оружия:
30. Расположите в правильном порядке вызовы методов при подборе оружия:
31. Как правильно описывается последовательность действий при выстреле одного игрока в другого в рамках клиент-серверной архитектуры?
32. Какое количество шаблонов для плагинов есть в Unreal Engine 5? Какой у них функционал?
33. Какие основные классы содержит Automation Framework? Зачем они нужны?

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)