

1. Что такое Unreal Engine Blueprint?
2. Что такое нода?
3. Чем Pawn отличается от Character в Unreal Engine?
4. Что такое навигационный меш и для чего он используется в Unreal Engine?
5. Какой тип источника света используется для имитации солнца?
6. Почему нельзя вызвать Broadcast() метод события в нескольких разных классах?
7. Что означает следующий макрос:  
DECLARE\_DYNAMIC\_DELEGATE\_OneParam(FMyDelegateSignature, AActor\*, ParamActor)?
8. Зачем нужен тип TSubclassOf<AActor>?
9. В чем заключается отличие TSharedPtr от TSharedRef?
10. Может ли быть несколько объектов класса UGameInstance одновременно?
11. Что означает следующий макрос: DECLARE\_MULTICAST\_DELEGATE\_(FMyDelegateSignature)?
12. Что такое материал в Unreal Engine?
13. Чем отличается Material от Material Instance в Unreal Engine?
14. Как добавить актору звук в Unreal Engine?
15. Какой инструмент позволяет размещать растительность на уровне с помощью кисти?
16. Что такое виджет в Unreal Engine?
17. В каком случае DECLARE\_EVENT лучше заменить на DECLARE\_DYNAMIC\_MULTICAST\_DELEGATE?
18. Почему для одного объекта UINTERFACE создается 2 класса?
19. Что такое Listen Server в рамках UE5?
20. Что нужно для сборки Dedicated Server?



21. Что означает роль Authority?
22. Что такое Niagara в Unreal Engine?
23. Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
24. Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
25. Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
26. Что такое Actor Components в Unreal Engine?
27. Как превратить Standalone процесс игры в Listen Server?
28. Что такое Standalone в рамках UE5?
29. Что такое Репликация?
30. Что означает роль AutonomousProxy?
31. Что нужно, чтобы объект мог отправлять RPC?
32. Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
33. Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
34. Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
35. Что такое система Chaos в Unreal Engine?
36. Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?
37. Как в GameplayEffect добавить уменьшение значения определенного атрибута при его наложении?
38. Зачем нужен декоратор в Behavior Tree?
39. Что нужно сделать, чтобы избавиться от некорректного перемещения Character объектов при активации таски MoveTo?
40. Что нужно сделать чтобы подключить ввод с клавиатуры к открытию различного меню?
41. Чем отличается эффект с длительностью типа Infinite от эффекта типа Instant?



42. Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
43. Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?
44. За что отвечает нода Delay?
45. Как добавить навигационный меш на сцену?

