

1. Интерфейс визуального редактора Unity содержит несколько зон. В этой зоне отображается список всех объектов сцены, их взаимосвязи, в виде системы наследования - древовидной структуры, ветви которой вложены друг в друга в соответствии с иерархическими связями между объектами. Здесь мы можем выделить объекты по именам без необходимости искать его на сцене.

О каком окне интерфейса идет речь?

2. Процесс установки и настройки Unity начинается с установки специальной программы- это приложение работает как единая точка доступа до всех версий и их платформ. Здесь можно: создавать как пустые проекты, так и проекты по проверенным шаблонам, управлять проектами и версиями редактора, настраивать рабочий процесс, обмениваться ресурсами, взаимодействовать с командой и не только!

О какой программе идет речь?

3. Официальный магазин, где можно приобрести готовые модели, эффекты, плагины и движки для Unity. Он предоставляет готовые ресурсы. Есть широкий выбор как бесплатных, так и платных ассетов для любых целей. Этот сайт также служит для авторизации и связан с вашей лицензией Unity.

О какой программе идет речь?

4. Базовая работа игрового движка Unity3D - создание изображения очередного кадра визуальной игры. При старте проекта загружается задаваемая по умолчанию пустая сцена в режиме 3D, в которой уже содержатся игровые объекты.

Какие это объекты?

5. У нас на сцене находятся два объекта А и Б изначально никак не связанных между собой. Мы собираемся сделать объект А родителем объекта Б. Перед этим необходимо произвести настройку свойства Position компонентf Transform этих объектов.

Как и у каких объектов настраивается это свойство?

6. Есть способ создания 2D непосредственно в пользовательском интерфейсе, когда все игровые объекты являются потомками объекта Canvas. Canvas - это область, внутри которой находятся все объекты составляющие пользовательский интерфейс. Для реализации игровых механик требуется управлять перемещением игровых объектов путем изменения координат. Нам нужно манипулировать двумя UI элементами относительно друг друга. Какую систему координат лучше использовать?

7. Допустим, нам надо добавить функционал, который будут реагировать на клавиатурный ввод и манипуляции мышью. Для этого мы создали компонент с помощью файла скрипта, в котором напишем функции обработки ввода с клавиатуры и мыши.

В каком методе файла скрипта эти функции должны быть объявлены?

8. Нам нужно хранить состояние здоровья персонажа в скрипте так, чтобы его величина была целым числом, а значения не находились в пределах от 0 до максимального значения. Для этого мы объявим переменную, хранящую значение здоровья, и применим операторы для контроля этого значения.

Какой тип переменной следует выбрать и какой оператор применить?

9. В игре в случайном месте сцены периодически должны появляться новые игровые объекты. Для этого мы написали скрипт, который создает копии игровых объектов во время выполнения. Сами объекты, сконфигурированные определенным образом, хранятся в особых файлах проекта.

О каких файлах идет речь?

10. В Unity доступно большое число функций обработки событий. Сами события в Unity3D делятся на группы. События этой группы происходят регулярно и независимо от других, вызываются с определенным интервалом времени.

Размер этого интервала всегда фиксирован, и его можно настроить.

О каких событиях идет речь?

11. Нам нужно организовать длительные асинхронные операции, такими как ожидание передачи HTTP, загрузки ресурсов или завершения файлового ввода-вывода, а также, чтобы создать задержку по времени для какого-то действия. Для этого мы используем метод, который может приостановить свое выполнение и вернуть управление Unity, но затем продолжить с того места, на котором остановился, в следующем кадре.

О каком методе идет речь?

12. Нам в игре нужен объект маяк. На нем установлен источник испускающий пучок света, который равномерно вращается посылая, таким образом сигнал во все стороны. Для реализации вращения мы управляем одним из свойств компонента transform.

О каком свойстве идет речь?

13. В игровом эпизоде играющему требуется попасть пушечным ядром в цель. Для моделирования полета ядра в скрипте объявлена функция AddForce, у которой определен соответствующий режим работы.

О каком режиме идет речь?

14. В игре надо объект переместить к цели под действием различных импульсов, которые происходят при нажатии на соответствующие клавиши, при этом реализуется динамическое поведение объекта. В скрипте управления реализована проверка нажатия клавиш, и расчет приложенных к объекту сил. Для этих операций использовались разные методы обработки событийных функций.

Какие методы в Unity рекомендуется использовать для проверки нажатия и для расчета сил?

15. Есть огромное количество игр в основном с управлением персонажем от первого или третьего лица, где персонаж бежит со скоростью 90 километров в час, сразу же останавливается и поворачивается на десять центов. В тоже время

требуется, чтобы этот персонаж корректно обрабатывал столкновения. Решением является специализированный компонент в форме капсулы, которым можно управлять из сценария. Контролер в своих перемещениях будет ограничен столкновениями с другими объектами. Он будет скользить по стенам, подниматься по лестнице и ходить по склонам в определенных пределах.

Какой компонент поможет обеспечить такие возможности?

16. Коллайдеры, добавленные в игровой объект без компонента Rigidbody, чтобы создавать полы, стены и другие подобные элементы сцены, они могут взаимодействовать с другими коллайдерами, и, в основном, используются для моделирования геометрии уровней.

О каком типе коллайдеров идет речь?

17. У всех коллайдеров есть специальное свойство, определяющее то, что коллайдер не реагирует на столкновения с другими коллайдерами. Вместо этого он отправляет специальные сообщения, когда твердое тело входит, выходит или находится в пределах его объема коллайдера. Такие сообщения вызывают соответствующие функции.

О каком свойстве идет речь?

18. Часто бывает так, что объекту нужно постоянно иметь информацию о том, случилось ли определенное действие, или выполнено ли определенное условие. Нередко при этом требуется передать некоторую информацию. Эта система позволяет наиболее просто поддерживать как управляемую пользователем функцию, так и настраивать передачу ей необходимой информации.

О какой системе идет речь?

19. В Unity существует огромное количество методов реализующих удаленное взаимодействие игровых объектов для самых разных игровых ситуаций. Метод широко используется в разработке для решения различных задач, таких как обнаружение столкновений, определение объектов взгляда камеры, создание лучей для оружия в шутерах от первого лица и многое другое. Этот метод позволяет проверить, пересекается ли луч с каким-либо объектом на сцене и получить информацию об этом пересечении.

О каком методе идет речь?

20. В определенных локациях сцены игрок должен автоматически оценить окружающие объекты и среагировать на их присутствие. Его реакция зависит от тех компонентов, которые могут быть прикреплены к объектам. В зависимости от обнаруженных компонентов он или уничтожает обнаруженные объекты, или собирает их, или ничего не делает. Реализована такая механика путем применения для поиска объектов специального метода.

Определите тип этого метода.

21. Только самые простые игры могут быть представлены только одной сценой, как правило, в игре содержится несколько сцен. Даже простые игры требуют, весь игровой процесс которых проходит на одной сцене, требуют некую стартовую сцену. В Unity есть механизм переключения между сценами. При работе со сценами, нам необходимо

обязательно подключить специальную библиотеку.

О какой библиотеке идет речь?

22. Система анимации Unity основана на концепции подразумевающей наличие специальных файлов, где содержится информация о том, как определенные объекты должны менять свое положение, вращение или другие свойства с течением времени. Эти файлы можно создавать как внутри редактора, так и брать из внешних источников. Как правило, они создаются с помощью сторонних инструментов, таких как Autodesk® 3ds Max® или Autodesk® Maya®, или поступают из студий захвата движения или из других источников.

О какой концепции идет речь?

23. Анимационный клип управляет изменением различных свойств с течением времени. Все текущие анимированные свойства перечислены в области списка свойств анимации. При просмотре свойств в этом режиме они отображаются в виде линий на графике и имеют цветовую индикацию, каждый цвет представляет значение для одного свойства из списка.

О каком режиме представления шкалы времени идет речь?

24. Для создания анимации игрока мы перешли к окну Animation. А далее нажав кнопку Create, открыли окно, в котором указали название для нашей анимации, перенесли подготовленные спрайты из окна Project, в пустое пространство окна Animation. Затем полученный файл добавили в контролер анимации (Animator).

Какой вид анимации мы сделали?

25. Двухмерные графические объекты, по сути стандартные текстуры, к которым применяются специальные приемы комбинирования и управления ими для повышения эффективности и удобства во время разработки. Используются как игровые объекты для всех типов 2D-игр, а визуализируются с помощью специального компонента, который также надо использовать для отображения изображений и в 3D сценах.

О каком компоненте идет речь?

26. Редактор Unity позволяет извлекать графику спрайтов из большого изображения и редактировать несколько изображений компонентов в рамках одной текстуры в редакторе изображений. Например, чтобы сохранить руки, ноги и тело персонажа как отдельные элементы на одном изображении, или, как в случае с автомобилем, колеса которого движутся независимо от кузова.

Unity упрощает извлечение элементов из составного изображения.

Какой инструмент в редакторе Unity используется для извлечения отдельных элементов из составного изображения и их редактирования?

27. Для управления тем, какие сцены попадут в билд нужно просто поставить галочку напротив сцены, которая должна попасть в билд. В разделе Platform можно выбрать на какую платформу вы хотите сделать билд, а также здесь можно настроить параметры билда, например, выбрать метод сжатия данных, архитектуру процессора, и т.п. А

чтобы создать сборку надо нажать на кнопку Build - после чего Unity предложит выбрать место хранения и имя билда.

О каком окне редактора идет речь?

28. ... – это набор элементов и способов взаимодействия, которые позволяют пользователям взаимодействовать с цифровым продуктом, например, сайтом, приложением или устройством
29. ... – программный каркас для разработки и запуска видеоигр
30. ... – это настройка в Unity, которая указывает, какую именно IDE система должна использовать для открытия и редактирования файлов кода.
31. ... – это язык программирования, который используется в Unity
32. Редактор Unity при разработке проектов позволяет ..., с последовательным улучшением
33. Вкладка Hierarchy отображает ... (Укажите 2 варианта ответа)
34. Установите соответствие между термином в Unity и его определением:
35. Установите соответствие между ассетами и расширениями соответствующих им цифровых файлов:
36. Расположите этапы установки и настройки редактора Unity на компьютер в правильной последовательности:
37. Расположите в правильной последовательности этапы создания нового проекта с именем «My Project» в Unity Hub:
38. ... – это среда, в которой происходит игровое действие, контейнер для всех игровых объектов, освещения, эффектов, UI и прочих элементов
39. ... – это тип источника света, который имитирует далекие источники света, такие как солнце
40. ... – единственный компонент, который невозможно удалить из GameObject
41. Положение объекта в трёхмерном пространстве по осям X, Y и Z определяется его ...
42. Материалы в контексте графики для игр представляют собой ...
43. Параметр Render Mode компонента Canvas может принимать значения: ... (Укажите 3 варианта ответа)
44. Установите соответствие режима манипуляции и его возможности:
45. Установите соответствие между командой для ландшафта (Terrain) и инструментом на его панели:

46. Расположите шаги построения геометрической модели сцены в правильной последовательности:
47. Расположите в правильной последовательности действия, которые необходимо выполнить для добавления интерактивной кнопки в интерфейс игры:
48. Класс ... — это базовый класс, от которого по умолчанию наследуется каждый скрипт Unity
49. ... — это стандартные блоки для сцен в Unity, которые служат контейнером для функциональных компонентов, определяющих, как выглядит и что делает игровой объект
50. ... — это способ настраивать и хранить GameObject со всеми его компонентами, значениями свойств и дочерними игровыми объектами в качестве повторно используемого актива
51. Говоря о характеристиках компонентов (Components), которые являются функциональными блоками GameObject в Unity, можно утверждать, что они ...
52. Метод, который используется для создания сферы в указанной точке сцены, — ...
53. Метод Start() в сценарии объекта ...
54. Установите соответствие между методом или свойством Unity и результатом его применения к объекту:
55. Установите соответствие между параметром метода Instantiate и его назначением:
56. Расположите параметры метода Instantiate в порядке их объявления в синтаксисе C#:
57. Расположите в хронологическом порядке действия, которые необходимо выполнить при создании первого нового скрипта в проекте Unity:
58. Функция ... — это функции, которые активируются Unity в ответ на события, происходящие во время игры
59. ... — это метод, который может приостановить выполнение и вернуть управление Unity, но затем продолжить с того места, на котором остановился
60. Значения ... координат отображаются относительно значений координат родительского объекта
61. Для вращения куба вокруг своей оси нужно использовать метод transform.Rotate с параметрами ...
62. Метод Input.GetMouseButtonDown(0) позволяет ...
63. В функции обновления экрана входит: ... (Укажите 3 варианта ответа)
64. Установите соответствие между описанием действия и оператором для работы с сопрограммами (yield):

65. Установите соответствие между направлением перемещения в 3D пространстве сцены и вызовом метода transform.Translate:
66. Установите правильную последовательность вызова методов жизненного цикла компонента при активации GameObject в Unity:
67. Расположите в правильной последовательности параметры функции Vector3.Lerp при реализации перемещения к целевой точке:
68. ... – это функция в Unity, которая добавляет силу к компоненту Rigidbody
69. ... – это компонент, который заставляет объект подчиняться физическим законам и передает контроль над его движением физическому движку
70. ... – это коллайдер в форме капсулы, ограниченный в своих перемещениях столкновениями с другими объектами, которым можно управлять из сценария
71. Для того чтобы объект перемещался под контролем физики, к нему требуется добавить такой компонент, как ...
72. ... – компонент, который используется для управления от третьего или первого лица, где не требуется физика
73. Свойство компонента Character Controller, которое ограничивает возможность персонажа взбираться по склонам равным или меньше чем указанное значение, – ...
74. Установите соответствие между физическим воздействием, которое необходимо применить, и методом компонента Rigidbody:
75. Установите соответствие между режимом применения силы (ForceMode) и его эффектом:
76. Расположите параметры метода Vector3.MoveTowards() в порядке их объявления в коде:
77. Расположите параметры метода AddForce() в порядке их объявления в коде:
78. ... – определяет форму объекта для физических взаимодействий
79. Компонент, который позволяет объекту генерировать события столкновения, такие как OnCollisionEnter, – это ...
80. ... – это Коробочный коллайдер
81. Метод OnTriggerEnter() принимает в качестве параметра объект типа ...

82. Взаимодействия в Unity можно разделить на контактные и дистанционные, в частности, к контактным взаимодействиям относятся ... (Укажите 2 варианта ответа)
83. Функция, которая вызывается, когда начинается соприкосновение коллайдеров игровых объектов, – это ...
84. Установите соответствие между событием и методом, который вызывается в Unity:
85. Установите соответствие между методом жизненного цикла компонента в Unity и событием, которое происходит с объектом:
86. Расположите в правильной последовательности действия по настройке и использованию системы событий UnityEvents, которые необходимо выполнить для организации взаимодействия между игровыми объектами:
87. Расположите в правильной последовательности этапы создания обработки столкновений с целевыми объектами в скрипте:
88. Метод ... – это метод, который используется для определения того, находится ли какой-либо объект в луче, выпущенном из определенной точки в пространстве
89. ... – это структура в Unity, представляющая собой линию бесконечной длины, начинающуюся в определённой точке и идущую в заданном направлении
90. ... – это параметр функции Physics.Raycast, который возвращает информацию о столкновении. Если луч пересекает коллайдер, он содержит сведения о том, где был поражён объект.
91. Параметр, который в методах Raycast объявляется с модификатором out и содержит информацию о пересечении, – это ...
92. Структура RaycastHit содержит информацию о пересечении, включая, например, расстояние до точки пересечения, которое хранится в свойстве ...
93. ... сцены – это номер сцены, который устанавливается ей при настройке сборки игры
94. Установите соответствие между параметром метода Raycast и его типом данных:
95. Установите соответствие между параметром метода Physics.Raycast и его описанием:
96. Расположите в правильной последовательности действия, которые происходят при попадании по игровому объекту
97. Расположите параметры метода SphereCast() в порядке их объявления в коде:

98. ... – это метод, с помощью которого неподвижные фигуры обрабатываются для отображения в виде движущихся фигур
99. ... клип – это клип, который содержит информацию о том, как определенные объекты должны менять свое положение, вращение или другие свойства с течением времени
100. Компонент ... отвечает за управление анимациями объектов в сцене, с его помощью можно плавно воспроизводить, переключать и комбинировать анимации, задавая сложные поведения для персонажей или объектов
101. Конечный автомат в Unity используется как ...
102. Анимация в контексте графики для игр представляет собой ...
103. Рекомендуемым форматом файла для экспорта трёхмерных моделей в Unity является ...
104. Установите соответствие между типом ресурса и его форматом файла в Unity::
105. Установите соответствие между окном редактора Unity и его содержимым/назначением:
106. Расположите действия по настройке переходов между анимациями в Animator в правильном порядке:
107. Определите правильную последовательность действий при создании анимации персонажа:
108. ... – это двухмерный графический объекты – текстура
109. ... позволяет извлекать графику спрайтов из большого изображения и редактировать несколько изображений компонентов в рамках одной текстуры в редакторе изображений
110. ... – это компонент визуализации спрайтов
111. Созданию игрового уровня на компьютере предшествует этап ...
112. ... – это стандартные 2D-объекты, представляющие собой обычные изображения, например, персонажа, предмет или фон
113. ... – это параметр, который определяет точку, относительно которой будет вращаться или масштабироваться спрайт
114. Оптимальными значениями размера тайла в пикселях, которые являются стандартом для 2D-игр, считаются ...
115. Установите соответствие между режимом сортировки прозрачных спрайтов и его описанием:

116. Установите соответствие между понятиями и их описаниями:

117. Расположите в правильной последовательности действия для сборки проекта Unity под определённую платформу:

118. Определите правильную последовательность действий для упаковки объектов в атлас спрайтов.

119. ... – это компонент в Unity, который отвечает за визуализацию (отрисовку) меша на экране, используя данные, полученные от компонента Mesh Filter, и материал для определения внешнего вида поверхности

120. ... спрайтов – это ресурс, объединяющий несколько текстур в одну комбинированную текстуру

121. ... – это двухмерный метод, который позволяет повторно использовать изображение различных размеров без необходимости подготовки нескольких ресурсов

122. Компонент, который отвечает за отображение спрайта на игровом объекте, – это ...

123. Размер тайла в пикселях для лучшей производительности рекомендуется выбирать кратным величине ...

124. ... – это инструмент, который позволяет извлекать графику спрайтов из большого изображения (атласа) и редактировать несколько изображений компонентов в рамках одной текстуры

125. К оптимальным значениям параметра «Pixels Per Unit» для спрайтов можно отнести ... (Укажите 2 варианта ответа)

126. Установите соответствие между разделом настроек проекта в Unity и параметрами, которые в нем настраиваются:

127. Определите правильную последовательность действий при создании тайлмапа:

128. Расположите в правильной последовательности действия для извлечения спрайтов из большого изображения (атласа):

129. ... анимации отслеживает, какой клип должен воспроизводиться в данный момент, и когда анимации должны меняться или сливаться вместе

130. ... – это отметка на шкале времени анимационного клипа позволяющее напрямую вводить точное значение для анимированного свойства

131. ... – это функция, которая позволяет управлять изменением анимируемого свойства с течением времени

132. Трёхмерная модель в контексте графики для игр – это ...

133. Приложения Maya и 3ds Max используются для ...

134. Параметр Scale Factor при импорте трехмерной модели в Unity ...

135. Неверно, что к функциям, которые связаны с обновлением анимации, можно отнести ... (Укажите 2 варианта ответа)

136. Установите соответствие между окном редактора Unity и его основным назначением:

137. Определите правильную последовательность действий для реализации переключения между анимациями:

138. Функция... – отбрасывает луч из начала координат в указанном направлении и возвращает true, если он попадает в игровой объект

139. Метод ... нужен для попадания в несколько объектов, когда он возвращает массив игровых объектов, на которые попал луч

140. Методы ... – позволяют обнаружить игровые объекты в пространстве окружающем объект и могут получить информацию о них

141. В методе Physics.SphereCast() за радиус распознаваемого пространства отвечает такой параметр, как ...

142. В методах Raycast параметр, который имеет тип int, – это ...

143. Метод, который нужно использовать для проверки наличия объектов на заданном расстоянии от точки, – ...

144. Для получения дополнительной информации о ближайшем объекте, с которым пересекается луч, используются методы Raycast с параметром ...

145. Структура RaycastHit содержит информацию о результате пересечения луча, включая такие параметры, как ... (Укажите 2 варианта ответа)

146. Расположите действия при загрузке новой игровой сцены в хронологической последовательности:

147. ... – это капсульный коллайдер

148. ... – это невидимый коллайдер, который позволяет обнаруживать столкновения между игровыми объектами и запускать события

149. ... – этот компонент определяет, как поверхности взаимодействуют при контакте, устанавливая параметры трения и упругости

150. Формы дистанционного взаимодействия – ... (Укажите 3 варианта ответа)
151. Для слежения за попаданием игрового объекта в заданную область потребуется функция ...
152. Для слежения за попаданием игрового объекта в заданную область потребуется функция ...
153. Функция, которая вызывается, когда заканчивается соприкосновение коллайдеров игровых объектов, – ...
154. Во время соприкосновения коллайдеров игровых объектов могут быть вызваны такие функции, как ...
155. Установите соответствие между событием физического взаимодействия и методом-обработчиком в Unity:
156. Расположите этапы настройки события в C#:
157. ... – это метод, который используется для добавления вращающего момента (крутящего момента) к объекту с компонентом Rigidbody
158. ... – это вектор скорости твердого тела, который представляет собой скорость изменения положения твердого тела
159. ... обеспечивает реалистичную симуляцию физических процессов от простых столкновений до сложных эффектов разрушения
160. Свойство компонента Rigidbody, которое задает ограничения на движение твердого тела, – ...
161. ... – свойство компонента Character Controller, который задает максимальную высоту, на которую может переступить Персонаж
162. Для организации физических расчетов в Unity следует использовать метод ...
163. Компонент, который ограничивает движение объекта, связывая его с другим объектом, – это ...
164. Установите соответствие между компонентом в Unity и его основной функцией:
165. Установите соответствие между методом жизненного цикла компонента в Unity и его описанием:
166. Расположите описания свойств CharacterController в порядке их перечисления: 1) Slope limit, 2) Step offset, 3) Center, 4) Radius, 5) Height:
167. ... координаты – показывают точное положение игрового объекта в мировом пространстве
168. ... инициализации дают возможность вызывать код инициализации перед любыми обновлениями, происходящими во время игры

169. ... – компонент, который определяет форму и настройки игрового объекта для целей физического столкновения
170. Вызов метода StartCoroutine (SphereIndicator(hit.point)) приводит к тому, что система Unity ...
171. ... – метод, который позволяет получить случайное значение в указанном диапазоне
172. ... – метод, который позволяет задать угол поворота по вертикали
173. Инструкция, которая программирует движение объекта по диагонали – это ... (Укажите 3 варианта ответа)
174. Установите соответствие между методом жизненного цикла компонента в Unity и его описанием (порядком вызова):
175. Установите соответствие между направлением перемещения объекта и инструкцией на C# в Unity:
176. Расположите в правильной последовательности действия, которые необходимо выполнить перед написанием кода управления перемещениями персонажа:
177. ... – это разновидность компьютерной программы, набор команд, то есть строк кода, которые вкуче выполняют конкретную задачу
178. ... – это окно, в котором отображаются ошибки, предупреждения и другие сообщения, генерируемые редактором
179. ... – это справочное слово, которое можно присвоить одному или нескольким игровым объектам для маркировки и идентификации типов в сцене
180. ... – это метод, который используется для создания копии существующего игрового объекта во время выполнения программы
181. ... – метод, который используется для добавления компонента к объекту
182. Метод, который используется для связи переменной с компонентом объекта, – это ...
183. К свойствам компонента Transform относят ... (Укажите 3 варианта ответа)
184. Установите соответствие между понятием и его определением в Unity:
185. Установите соответствие между событием в жизненном цикле GameObject и названием метода (функции) обработчика этого события в скрипте C#:
186. Расположите в правильной последовательности параметры метода Instantiate в языке C# для Unity:
187. ... – это стандартный объект в Unity, который определяет, что и как видит игрок на экране



188. В редакторе Unity для обработки трехмерной графики используется ... система координат
189. ... объект – это игровой объект, который является потомком другого объекта в иерархии
190. Ориентация объекта в трёхмерном пространстве по трём осям определяется его ...
191. Компонент, который позволяет отрисовать объект в виде 2D-картинки в Unity, – это ...
192. Для позиционирования UI-элементов относительно их якорей компонент RectTransform использует свойства ...
(Укажите 2 варианта ответа)
193. Установите соответствие между параметром Render Mode компонента Canvas и его описанием:
194. Расположите шаги создания уникального ландшафта с помощью Terrain в правильной последовательности:
195. ... – это единая точка доступа до всех версий Unity и их платформ
196. ... – это программный модуль, который добавляет новый функционал к основной программе
197. ... игрового – объекта это самостоятельный модуль поведения или функциональности, который добавляет конкретные свойства и действия к объекту
198. В компонентной системе Unity «компоненты» – это ...
199. Сопоставьте тип платформы с поддерживаемыми в Unity платформами развертывания:
200. Приложение Unity представляет собой ...
201. Вкладка Scene – это окно, которое ... (Укажите 2 варианта ответа)
202. Установите соответствие файлов ассетов и их расширения:
203. Установите соответствие элементов интерфейса редактора и сочетаний клавиш для его включения:
204. Расположите этапы установки редактора Unity на компьютер в правильной последовательности: