



С# Pro и подготовка игровой среды разработки_Unity Базовый_UnC#б-КБ-демо

- 1 К какому языку близок по синтаксису С#?
- 2 Что такое .NET?
- 3 Что такое компилятор?
- 4 Что такое арифметические операции в с#?
- 5 Что такое декремент?
- 6 Какие значения хранит в себе тип данных bool?
- 7 За что отвечает операция “сравнения”?
- 8 В каких случаях операция “ не равно” выводит значение true?
- 9 В каких случаях операция “меньше” выводит значение False?
- 10 Что такое циклы?
- 11 За что отвечает оператор continue?
- 12 Что находится на второй позиции внутри цикла?
- 13 Что такое массив?
- 14 Что из нижеперечисленного является массивом?
- 15 Какое значение имеет длина в массиве в С#?
- 16 Что такое метод?
- 17 Что содержат в себе методы?
- 18 Что первым указывается в методе?





- 19 В каких скобках указываются параметры внутри метода?
- 20 Что из нижеперечисленного можно передавать в метод?
- 21 Каким образом можно проще всего импортировать ассеты (например, модели или текстуры) в Unity?
- 22 Каким образом можно создать эффект частиц в Unity?
- 23 Что такое анимационный контроллер (Animator Controller) в Unity?
- 24 Что такое коллайдер (Collider) в Unity?
- 25 Каким образом можно задать силу притяжения для объектов в Unity?

