



C++ в Unreal Engine 5.sa_UnEn5

- 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<AMyActor>?
- 19) Чем отличается ACharacter от APawn?
- 20) В чем заключается отличие TSharedPtr от TSharedRef?
- 21) Может ли быть несколько объектов класса UGameInstance одновременно?
- 22) Что означает следующий макрос:
DECLARE_MULTICAST_DELEGATE_I(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?

