



Helix Jump и Fire Balls 3D.sa_МобИО

- 1) Какие компоненты включает в себя Canvas?
- 2) В каком режиме Canvas масштабируется на весь экран автоматически в зависимости от выбранного разрешения. Его отрисовка не зависит от компонентов камеры или наличия света на сцене. Overlay интерфейс отрисовывается поверх всей графики на сцене?
- 3) В каком режиме размер Canvas масштабируется согласно размеру Camera frustum?
- 4) Какой режим Canvas отрисовывает его как обычный объект сцены?
- 5) Какой параметр отвечает за включение и отключение режима сглаживания при отрисовке пользовательского интерфейса?
- 6) Какой параметр, позволяет устанавливать приоритет отрисовки canvas?
- 7) Как называется свойство, позволяющее указывать дисплей, на котором будет отрисовываться созданный canvas?
- 8) Как называется продвинутый плагин для работы с текстом пользовательского интерфейса?
- 9) Как называется компонент, позволяющий отрисовывать компонент UI элемента?
- 10) Какой компонент позволяет настраивать обработку события по нажатию кнопки?
- 11) Как называется сторонний плагин, обычно используемый с графической системой UGUI Unity, который может не только реализовывать движение пользовательского интерфейса, но также может использоваться для анимации объектов?
- 12) Как называется компонент Audio Source, который получает входные данные от любого заданного источника звука в сцене и воспроизводит звуки через аудиоинтерфейс?
- 13) Какая параметр импорта аудио сводит все каналы в один моноканал, что в несколько раз уменьшает потребление памяти?





- 14) Как называется формат загрузки аудиофайла в оперативную память устройства, который чаще используется с короткими файлами имеющими небольшой вес и загружает аудиофайл в оперативную память декодированный несжатый файл?
- 15) Как называется формат загрузки аудиофайла в оперативную память устройства, который загружает закодированный файл и декодирует его при воспроизведении, после воспроизведения аудиофайла он удаляется из оперативной памяти?
- 16) Как называется формат загрузки аудиофайла, который выполняет потоковое воспроизведение звука непосредственно с диска, полностью минуя оперативную память устройства?
- 17) Какие типы сжатия аудио используются в среде Unity?
- 18) Какой формат сжатия аудио позволяет гибко настраивать качество исходного аудиофайла в Unity и рекомендуется использовать для платформы Android?
- 19) Какой класс создает маркеры отмены и обрабатывает запросы на отмену операции?
- 20) Как называется это антипаттерн в объектно-ориентированном программировании, заключающийся в переиспользовании объектов, находящихся в непригодном для переиспользования состоянии?
- 21) Как называется пользовательский интерфейс, встроенный в пространство самой игры?
- 22) Как называется продукт, обладающий минимальными, но достаточными для удовлетворения первых потребителей функциями?
- 23) Как называется тип, позволяющий инкапсулировать в себе объекты других типов, которые в свою очередь реализуют в себе конкретную структуру данных?
- 24) Как называется процесс предоставления внешней зависимости программному компоненту, который является специфичной формой «инверсии управления» когда она применяется к управлению зависимостями?
- 25) Как называется свойство величины, определенной на некотором классе математических или физических объектов, состоящее в том, что значение величины, соответствующее целому объекту, равно сумме значений величин, соответствующих его частям при любом разбиении объекта на части?





- (26) Как называется преобразование объекта или дерева объектов в какой-либо формат с тем, чтобы потом эти объекты можно было восстановить из этого формата?
- (27) Как называется специальный инструмент для периодического освобождения памяти устройства, удаляя объекты, которые уже не будут востребованы приложением?
- (28) Как в объектно-ориентированном программировании называется объект, создающий другие объекты?
- (29) Как называется компонент UGUI(Универсального графического интерфейса), отвечающий за картинку, которая будет отрисовываться в поле кнопки?
- (30) Как называется инструмент, который служит для упаковки иерархии объектов View в контейнер, который можно прокручивать?

