



Unity Advance.sa

- 1 Как называется умный (автоматический) метод нарезки 2D спрайтов?
- 2 Через какой компонент Unity создается новый материал?
- 3 Как называется контейнер данных, который используют для сохранения больших объемов данных независимо от экземпляров класса, уменьшая использование памяти проектом и копий значений?
- 4 Как расшифровывается аббревиатура JSON?
- 5 Как называется область, которую возможно пройти для определенного типа агента и определить часть игровой сцены, где должен быть построен NavMesh?
- 6 Как называется сторонний персонаж в играх, которым игрок не имеет возможности управлять?
- 7 Как называется технология создания набора правил и алгоритма, которым руководствуется игровой персонаж при принятии тех или иных решений?
- 8 Как называется невидимая форма игрового объекта, обычно используемая в видеоиграх для обнаружения столкновений в реальном времени, разновидность ограничивающей рамки?
- 9 Как называется система пользовательского интерфейса на основе игровых объектов, которая использует компоненты и игровое представление для упорядочивания, расположения и стиля пользовательских интерфейсов?
- 10 Как обозначается массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра?
- 11 За что отвечает Draw Calls?
- 12 Как называется зонд отражения, который фиксирует сферический вид своего окружения во всех направлениях?
- 13 Какой тип Render Pipeline используется в разработке игр высокого разрешения?





- 14) Как называется Render Pipeline, который используется в разработке игр с масштабируемым качеством графики под характеристики устройства?
- 15) Какую основную функцию выполняет оператор Yield Break?
- 16) Какая основная функция у PlayerPrefs в Unity?
- 17) В чем заключается разница между стрельбой через лучи и стрельбой через игровой объект?
- 18) В чем заключается механика создания разрушаемых объектов?
- 19) В чем заключается сходство механики преследования и механики патрулирования врага?
- 20) В чем заключается механика холодного оружия?
- 21) Что такое RTS?
- 22) Где сосредоточена основная функциональность по работе с JSON?
- 23) Что такое Artificial Language (AI)?
- 24) Какие факторы учитывает стрельба через игровые объекты?
- 25) Для чего используется Rect Transform?
- 26) К чему прикрепляется AudioSource?
- 27) Какой элемент использует AudioSource для воспроизведения звуков?
- 28) Что должно произойти с функцией для прежде чем вернуть какое-либо значение?
- 29) Что из нижеследующего является количеством вызовов отрисовки ?
- 30) Какую альтернативную XML форму записи данных необходимо использовать?

