



Игровой движок Unity (C#).фит_БАК

- 1 Что представляет собой приложение Unity?
- 2 Что предоставляет собой моделирование физических сред в Unity?
- 3 Что представляют собой 'компоненты' в компонентной системе Unity?
- 4 Какой недостаток связан с использованием шаблонов экземпляров (prefabs) в Unity?
- 5 Какой метод необходимо добавить в метод Update() для вращения куба вокруг своей оси?
- 6 Какой метод класса Input возвращает числа, связанные с движениями указателя мыши?
- 7 Какой метод позволяет ограничить угол поворота по вертикали?
- 8 Какой метод позволяет задать угол поворота по вертикали?
- 9 Каким образом реализуется выбор с помощью мыши в трехмерной сцене?
- 10 Каким образом можно реализовать перемещение врагов по сцене?
- 11 Что делает метод Input.GetMouseButtonDown(0)?
- 12 Что делает функция StartCoroutine(SphereIndicator(hit.point))?
- 13 Какой метод используется для определения наличия препятствий по пути движения врага?
- 14 Какой параметр в методе Physics.SphereCast() отвечает за радиус распознаваемого пространства?
- 15 Какой язык программирования используется для разработки искусственного интеллекта в Unity?
- 16 Что представляет собой анимация в контексте графики для игр?
- 17 Какие детали содержит план реальной игры?





- 18 Какой формат файла рекомендуется для экспорта трехмерных моделей в Unity?
- 19 Для каких платформ можно развернуть игру, созданную в Unity?
- 20 На каких операционных системах поддерживалась разработка в Unity?
- 21 Каким образом реализуется стрельба в трехмерных играх?
- 22 Что происходит, когда в игре происходит попадание по объекту?
- 23 Какие действия включает построение геометрической модели сцены?
- 24 Что нужно сделать после импорта ресурсов, чтобы восстановить связи между ресурсами и сценами?
- 25 Что нужно сделать, чтобы добавить кнопку Restart в игру?
- 26 Что происходит при загрузке новой игровой сцены?
- 27 Какие действия нужно сделать для добавления музыки в проект?
- 28 Что нужно сделать перед написанием кода управления перемещениями персонажа?

