



## Итоговая аттестация Основы геймдизайна и разработки игр.sa

- 1 Первая компьютерная игра «Nimatron» была разработана кем?
- 2 В каком году вышла игра «Rayman» компании Unisoft&
- 3 В каком году сотрудник компании Apple Три Хокинск создает компанию «Electronic Arts»?
- 4 В 1981 году появилась первая покер-машина «Sittman & Pitt». Из скольки автомат состоял барабанов и карт?
- 5 Nintendo Entertainment System – это?
- 6 BlizzCon – это?
- 7 В каком году была создана компания «Steam»?
- 8 Компания, которая разработала игру GTA?
- 9 Одна из первых известных цифровых компьютерных игр «Spacewar» была выпущена?
- 10 В 1998 году была основана компания Wargaming, где была основана компания?
- 11 В каком году компания «Nintendo» начала полноценно заниматься видеоиграми?
- 12 В каком году был создан бренд «EA Sports»?
- 13 Что включает сигнатура метода?
- 14 Что определяют Модификаторы доступа?
- 15 Что такое перегрузка методов?
- 16 Что позволяют делать индексаторы?
- 17 Что такое явная реализация Интерфейса?





- 18) Что такое обработчик события?
- 19) Что такое Инициализация?
- 20) Каких видов бывают Комментарии?
- 21) Чем является метод Main?
- 22) Что такое инициализация?
- 23) Какого литерала не существует?
- 24) Что такое Инкремент?
- 25) Что такое декремент?
- 26) Что такое метод?
- 27) Что такое Контекст?
- 28) Какая функция представляет такую конструкцию, при которой функция вызывает саму себя?
- 29) Что такое enum C# ?
- 30) В какой версии C# были добавлены Кортежи?
- 31) Что такое Unity?
- 32) Как называется основной язык программирования Unity?
- 33) Какую программу редактора кода в основном использовал эксперт?
- 34) Кто из предложенных специалистов является наименее опытным разработчиком?
- 35) Что такое сцена в Unity?
- 36) Как называется направленный свет, во многом похожий на солнце, рассматриваемый как далекий источник света?
- 37) За что отвечает компонент Rigidbody в движке Unity?





- 38) Как называется магазин в котором можно приобрести ассеты для Unity, такие как 3D модели, звуки, музыку, наборы UI, шейдеры частицы, наборы спрайтов, инструменты?
- 39) Как называется единица частоты обновления экрана, одно исполнение такого процесса за одну секунду?
- 40) Что такое Rider?
- 41) Как обозначается массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра?
- 42) За что отвечает Draw Calls?
- 43) Как называется зонд отражения, который фиксирует сферический вид своего окружения во всех направлениях?
- 44) Какой тип Render Pipeline используется в разработке игр высокого разрешения?
- 45) Как называется Render Pipeline, который используется в разработке игр с масштабируемым качеством графики под характеристики устройства?
- 46) Какую основную функцию выполняет оператор Yield Break?
- 47) Какая основная функция у PlayerPrefs в Unity?
- 48) В чем заключается разница между стрельбой через лучи и стрельбой через игровой объект?
- 49) В чем заключается механика создания разрушаемых объектов?
- 50) В чем заключается сходство механики преследования и механики патрулирования врага?
- 51) В чем заключается механика холодного оружия?
- 52) Как называется инструмент, который используют для получения информации о производительности приложения?
- 53) Какие данные собирает профилировщик?
- 54) В каком виде Unity Profiler отображает полученные данные?
- 55) Как называется архив файл, который содержит специфичные для платформы (модели, текстуры, префабы, аудио клипы, сцены), которые Unity может загружать во время выполнения?





- 56 Какую выгоду приносит использование архива Asset bundle?
- 57 Как называется система адресных активов, которая позволяет разработчику запрашивать актив по его адресу?
- 58 Как называется внедрение зависимости, шаблон проектирования, который позволяет удалять заданные запрограммированные зависимости из приложения?
- 59 Какие из представленных являются тремя типами внедрения зависимостей?
- 60 Как называется фреймворк для внедрения зависимостей, который превращает приложение Unity 3D в набор слабо связанных частей с сильно сегментированными обязанностями?

