



Итоговая аттестация Разработка игровых проектов.дпо

- 1 Временное «предприятие», направленное на создание уникального продукта, услуги, сервиса или результата, – это ...
- 2 То, что используется в проектном управлении в качестве средства для выполнения задачи или достижения цели, – это ...
- 3 Инструменты процесса, которые в проектном управлении помогают работать более эффективно, до определенной степени подсказывая, что делать, – это ...
- 4 Неверно, что в проекте мы управляем ...
- 5 При определении сроков производства проекта Project Manager / Product Owner опирается на ...
- 6 Как правило, методологии управления проектов Scrum и Kanban рекомендуют формировать команды от ...
- 7 Неверно, что польза, которую мы получаем от достигнутого результата при реализации проекта, включает в себя ...
- 8 ... в контексте управления проектами – это то, как вы работаете
- 9 Неверно, что, если у проекта ограничен бюджет, то ...
- 10 Количество и качество функционала в проекте влияют ...
- 11 Неверно, что в число основных этапов разработки IT-проекта входит ...
- 12 Этап IT-проекта, на котором подробно проводится анализ бизнес-потребностей заказчика и составляются требования к будущему продукту, – это ...
- 13 Этап IT-проекта, на котором происходят формализация требований, управление требованиями, трансляция требований между разработчиками и клиентом, – это ...
- 14 Неверно, что на этапе Прототипирования происходит проектирование ...
- 15 Выбор среды разработки IT-проекта относится к этапу ...





- 16) Планирование идей по улучшению качества продукта происходит на этапе ...
- 17) Проектирование пользовательских сценариев относится к этапу ...
- 18) Набор логически взаимосвязанных работ проекта, в процессе которых достигается один из основных результатов проекта, – это ... проекта
- 19) Написание тест-кейсов происходит на этапе ...
- 20) Определенная стадия процесса управления проектом, отмеченный промежуточным или окончательным проектным результатом, – это ... проекта
- 21) Одностраничный сайт, созданный для достижения определенной цели или реализации маркетинговой кампании, – это ...
- 22) Неверно, что ... относят к основным типам web-проектов
- 23) Собрание максимально большого количества информации по определенной тематике для конкретной целевой аудитории – это ...
- 24) Тип интернет-проектов, которые направлены на продажу каких-либо товаров и/или услуг, – это ...
- 25) CRM-системы относятся к такому типу web-проектов, как ...
- 26) Неверно, что к этапам создания сайта относится ...
- 27) Программное обеспечение (ПО) на базе скриптов, которое позволяет управлять содержимым ресурса, менять его, просматривать и контролировать, – это ...
- 28) Специальный сервис, который позволяет создавать сайты без знания языков программирования, – это ...
- 29) Классификация проектов, которые не требуют дополнительных скачиваний и установок на устройство, могут быть любого жанра и вида – это ...
- 30) Неверно, что к видам web-проектов относят ...
- 31) Неверно, что ... относится к сторам (store) для размещения Android-проектов
- 32) Неверно, что ... относится к типам форматов приложений для Android



- 33) ... является мерой пространственной плотности точек для экранов Android-устройств
- 34) Количество разработчиков, необходимое для осуществления работ по созданию мобильного приложения, – ...
- 35) Количество обязательных этапов процесса создания мобильного приложения – ...
- 36) Для наглядного представления о том, как будет выглядеть приложение для конечного пользователя, какой функционал будет иметь и как пользователь будет с ним взаимодействовать, на этапе его проектирования используется ...
- 37) Спецификации используются на этапе взаимодействия ...
- 38) Если при разработке приложения не были использованы гайдлайны платформы, в этом случае на этапе Релиза ...
- 39) Для четкого понимания логики поведения пользователя внутри приложения на этапе его разработки и релиза используется ...
- 40) Неверно, что на этапе Создания мобильного приложения происходит ...
- 41) Выходящие за рамки основного геймплея активности, которые могут как опосредованно, так и непосредственно влиять на то, как игрок играет в основной геймплей, – это ...
- 42) Неверно, что для разработки 2D-игры в команде разработчиков нужен ...
- 43) Получение самой первой версию игры с минимальным количеством контента и максимумом игровых механик происходит на этапе ...
- 44) Этап, разработки игрового проекта, на котором гейм-дизайнеры, художники, актеры, звукооператоры и др. активно добавляют в версию игры остальные элементы, – это ...
- 45) Этап разработки игрового проекта, на котором соблюдаются все маркетинговые планы, а также полностью отлажено оперирование продукта, – это ...
- 46) Дорелизный этап проекта, на котором происходит самый массовый сбор поведенческих метрик игроков в системе аналитики, – это ...
- 47) Модель монетизации игры, при которой мы используем бесплатную версию с потенциальной возможностью совершать внутриигровые покупки, покупать игровую валюту или предметы, – ...





- 48) Стадия разработки игрового проекта, на которой в игру рекомендуется встраивать систему аналитики для последующего изучения поведенческих и метализационных метрик, – это ...
- 49) Этап, который помогает команде разработчиков игрового проекта сэкономить время и силы на масштабировании и добавлении нового контента, а также без которого часто не обходится локализация игры, – это ...
- 50) Разработкой серверной архитектуры, а также сопровождением игровых серверов занимается ...
- 51) Лицо, которое руководит командой и отвечает за достижение целей проекта, – это ...
- 52) Должность, которая имеет ключевую роль в гибких методологиях, – это ...
- 53) Сообщество людей, которые регулярно взаимодействуют друг с другом для достижения определенной цели проекта, считающих себя единым, отличным от других групп и отдельных работников, – это ...
- 54) Обязанность обрабатывать задачи и делить их на небольшие подзадачи, которые делегируются исполнителям и добиваются соблюдения дедлайнов ...
- 55) Человек, который управляет созданием продукта и отвечает за то, что получится в результате, – это ...
- 56) Неверно, что Product Owner (владелец продукта) ...
- 57) Неверно, что стратегической задачей Project Manager (менеджера проектов) с точки зрения учета интересов является учет ...
- 58) Неверно, что команда проекта проходит стадию ...
- 59) Неверно, что показателем эффективной деятельности команды является ...
- 60) За бэклог продукта и за то, что туда войдет и в какой последовательности команда будет это выполнять, отвечает ...
- 61) Неверно, что департамент подчиняется ...
- 62) Департамент, который отвечает за все проекты в компании, – это Департамент ...
- 63) Главная функция Департамента управления проектами – ...





- 64 Неверно, что Отдел дизайна и UI/UX-проектирования отвечает за ...
- 65 Неверно, что Отдел маркетинга и PR занимается ...
- 66 Анализом метрик проектов занимается Департамент ...
- 67 Формированием наборов тестов и созданием конфигураций тестирования занимается ...
- 68 Неверно, что к функциям QA-отдела следует отнести ...
- 69 Самостоятельная структурная единица организации, которая может включать в себя отделы и/или управления, – это ...
- 70 Функциональное подразделение, которое отвечает за управление всеми проектами в компании, – это ...
- 71 Совокупность мероприятий, охватывающих все технологические этапы разработки, выпуска и эксплуатации проекта, предпринимаемых на разных стадиях жизненного цикла проекта, для обеспечения требуемого уровня качества выпускаемого продукта, – это ...
- 72 Часть процесса разработки программного обеспечения, включающая в себя сбор требований к программному обеспечению (ПО), их систематизацию, выявление взаимосвязей, а также документирование, – это ...
- 73 Тестирование, которое проводится с целью проверки влияния нового функционала улучшений или исправлений на существующую функциональность проекта, – это ...
- 74 Тестирование, которое предназначено для проверки работоспособности системы при нестандартных нагрузках, – это ...
- 75 Тестирование удобства интерфейса продукта конечными пользователями – это ...
- 76 Тестирование, которое используется для анализа рисков, связанных с обеспечением целостного подхода к защите приложения или сервиса, – это ...
- 77 Неверно, что целью проведения юзабилити-тестирования является ...
- 78 ... служит для определения масштабируемости, отказоустойчивости и стабильности программного продукта





- 79) Проверка правильности перевода элементов интерфейса относится к ...
- 80) Измерение общей степени удовлетворенности продуктом происходит при ...
- 81) Вся команда находится в рабочей атмосфере и всем сотрудникам проще коммуницировать друг с другом при ...
- 82) ... подразумевает отказ компании от самостоятельного выполнения ряда некритичных для бизнеса функций или частей бизнес-процессов и передачу их стороннему подрядчику
- 83) Вид работы, при котором сотрудник не несет затраты и не тратит время на дорогу до офиса, – ...
- 84) При ... одним из рисков является нехватка рычагов влияния на исполнителей работы, с последующими убытками или дополнительными затратами для компании
- 85) При ... сотрудник самостоятельно несет максимальные затраты на оборудование своего собственного рабочего места
- 86) При ... для сотрудника существенно снижается вероятность продвижения по карьерной лестнице
- 87) Работодателю, как правило, выгоднее всего строить работу ..., так как он тратит меньше денег на налоги и заработную плату?
- 88) При ... работодатель минимизирует собственные риски за счет получения возможности использовать фактор конкуренции на рынке исполнителей
- 89) При ... работодатель максимально рискует потерей конфиденциальных данных
- 90) При ... работодатель, как правило, несет максимальные затраты
- 91) Agile-манифест – главный документ всех «гибких» подходов к разработке – был создан в ...
- 92) «Подход структуры», при использовании которого над каждым проектом работает универсальная группа специалистов, а также куратор и его помощник, отвечающий за правильную организацию всех бизнес-процессов, – это ...
- 93) При использовании подхода ... происходит деление рабочего процесса на равные спринты, длина которых зависит от проекта и команды





- 94 Упорядоченный перечень всех пожеланий и идей, над которым будет работать команда, а также полный список всех работ, при реализации которых мы получим конечный продукт, – это ...
- 95 Неверно, что в спринте обычно содержатся Tasks (задачи) вида ...
- 96 Должность специалиста, задачей которого является помощь команде с максимизацией ее эффективности посредством помощи, мотивации и устранения препятствий, называется ...
- 97 Семейство «гибких» подходов к разработке программного обеспечения – это ...
- 98 Инструменты процесса, которые помогают работать более эффективно, до определенной степени подсказывая вам, что делать, – это ...
- 99 Рекомендуемый размер команды при использовании Scrum-подхода – ...
- 100 Основная идея подхода ... предполагает, что при реализации проекта не нужно опираться только на заранее созданные подробные планы, а не менее важно ориентироваться на постоянно меняющиеся условия внутренней и внешней среды и учитывать обратную связь
- 101 Неверно, что к методам управления, подходящим для разработки минимально жизнеспособного продукта (MVP), относится ...
- 102 Неверно, что концепция минимально жизнеспособного продукта (MVP) позволяет ...
- 103 При построении минимально жизнеспособного продукта (MVP) важно ...
- 104 Для определения целевой аудитории проекта необходимо ...
- 105 Неверно, что для анализа конкурентов необходимо ...
- 106 Путь, который проходит пользователь при взаимодействии с продуктом, – это ...
- 107 Минимально жизнеспособный продукт, который позволяет получить осмысленную обратную связь от пользователей, понять, что им нужно, и не создавать то, что им неинтересно, – это ...
- 108 Руководство с требованиями к контенту и дизайну сайтов / приложений, в соответствии с которым вы должны понимать, что хотят получить пользователи при взаимодействии с вашим продуктом, – это ...





- 109) Подход к управлению задачами при разработке функционала, который позволяет сосредоточиться на отдельных частях функциональности и в то же время не терять полного представления о продукте, – это ...
- 110) Внутреннее тестирование, при котором ограниченная группа людей (в основном друзья или члены семьи) оценивают продукт и потом на основании данного тестирования вы можете составить четкий анализ, – это ...
- 111) Планы мероприятий по развитию компании, достижению ключевых целей и показателей – это ... вид Roadmap (дорожной карты)
- 112) Этапы с нулевой продолжительностью; задачи, которые требуют выполнения, но сам момент выполнения может быть отмечен в качестве значимой точки проекта, – это ...
- 113) Распределяя во времени вехи проекта, необходимо стараться придерживаться интервалов, не превышающих ...
- 114) Неверно, что к параметрам расстановки майлстоунов относится ...
- 115) Неверно поставленным является майлстоун «...»
- 116) Неверно, что функционал сервисов для создания дорожных карт включает в себя возможность ...
- 117) Декомпозиция работ для получения списка всех задач происходит ...
- 118) Графический обзор целей и результатов проекта, представленных на временной шкале, – это ...
- 119) Индивидуальные планы совершенствования навыков и повышения квалификации относятся к ... виду Roadmap (дорожных карт)
- 120) Неверно, что к ключевым элементам Roadmap (дорожной карты) относятся ...
- 121) По статистике процент неудач при разработке проектов, связанных с техническими проблемами, составляет ...
- 122) Когда перед участниками проектной команды еще до ознакомления с проектом уже озвучивают необходимые сроки его реализации, это может обернуться ...
- 123) Когда разработчиков проекта постоянно дергают и переключают от одной задачи к другой это говорит о ...
- 124) Если при разработке дизайна не использовать спецификации, это может привести к тому, что ...





- 125) Привести к тому, что на этапе релиза проект не получает необходимого распространения в массы и не доходит до своего пользователя, может ошибка, заключающаяся в том, что ...
- 126) Увеличить соответствие проекта поставленным задачам и автоматизировать контроль за выполнением задач проекта помогает ...
- 127) Если разработчики получают разрозненные задачи и не видят продукт целиком, это говорит о ...
- 128) Если ваша оценка времени основана на том, сколько времени позволено выполнять данную работу, а не на том, сколько она может занять в действительности, – это говорит о ...
- 129) Если при разработке проекта к команде обращается заказчик и просит дать ему разъяснения о ходе работ – это говорит ...
- 130) Если при разработке проекта вы ставите на должность технического лида вашего рядового программиста, в результате чего внутри коллектива программистов возникают конфликты, срываются сроки и команда демотивируется, – значит, была допущена такая ошибка, как ...
- 131) Неверно, что в числе причин для применения рефакторинга – ...
- 132) Неверно, что плюсом рефакторинга является ...
- 133) Проводя аналогию, код программного продукта можно сравнить с ...
- 134) Процесс изменения внутренней структуры программного продукта, не затрагивающий ее внешнего поведения и имеющий целью облегчение понимания программного кода и оптимизацию производительности, – это ...
- 135) Оптимальные предпосылки для проведения рефакторинга – когда функционал ...
- 136) Обнаружив, что в программу необходимо добавить новый функционал, но код программы не структурирован удобным образом для его добавления, необходимо ...
- 137) При написании кода для нового функционала необходимо обращать внимание на ...
- 138) При применении рефакторинга программа ...





- 139) Если при добавлении нового функционала стоит задача найти оптимальное решение, – можно утверждать, что это должно быть решение, которое ...
- 140) В последовательности стадий, которые должен проходить код при добавлении нового функционала (см. ниже) не на своих местах расположены такие действия, как ... Замысел – Исследование – Планирование – Написание – Изменение – Проверка
- 141) Специальные файлы, в которых указывается порядок смены кадров для двумерных игр, – это ...
- 142) Заготовки объектов или готовые объекты с заранее прикрепленными компонентами – это ...
- 143) Использование таких элементов, как ..., дает возможность разработчикам использовать в своем проекте готовые решения, созданные другими людьми
- 144) Компоненты, которые представляют собой графику, звуковое сопровождение или скрипты, – это ...
- 145) Игровой движок, который создан компанией Epic Games, называется ...
- 146) Игровой движок, который распространяется по бесплатной модели до тех пор, пока игра не заработает более 100 тыс. долл., называется ...
- 147) Ассет стор, в который можно зайти прямо из редактора, – ...
- 148) Применять ассеты и плагины рекомендуется в случае если ...
- 149) Система визуального скриптинга в Unreal Engine 4 – это ...
- 150) Плагины и ассеты Unity от плагинов и ассетов Unreal Engine ...
- 151) Умение руководителя проекта работать с большим объемом документации относится к ...
- 152) Неверно, что к распространенным ошибкам руководителя проекта можно отнести ...
- 153) Мотивирование руководителем проектов своей команды и поиск сильных сторон своих сотрудников относится к ... руководителя проектов
- 154) Обеспечение выполнения проекта в рамках его границ является ... руководителя проектов





- 155) Неверно, что к функциям руководителя проекта по реализации процессов управления проектом относят ...
- 156) Неверно, что к функциям по управлению командой проекта относится ...
- 157) Говоря о том, что является более важным для руководителя проекта – умение быть одновременно и лидером, и командным игроком, или умение планировать – можно утверждать: ...
- 158) Неверно, что к основным правилам руководителя проектов относится ...
- 159) Управления ожиданиями заказчика, спонсора, других заинтересованных сторон, относится к ...
- 160) Работа по управлению рисками проекта на всех этапах жизненного цикла относится к ...
- 161) Чаще всего разработка ... происходит на этапе планирования проекта и включается в план
- 162) Организационная структура ... предназначена для организации взаимодействия между командами, вовлеченными в проект
- 163) Общие системные функции, выполняемые на всех фазах реализации проекта, являются составной частью ...
- 164) Структура, созданная для повышения качества управления и взаимодействия в проекте путем определения и визуализации процессов взаимодействия как между внутренними, так и с внешними участниками проекта, – это ...
- 165) ... для определения уровня принятия решений
- 166) ... согласуется на уровне ответственных за проект от каждой вовлеченной стороны для определения процесса работы и точек принятия решений
- 167) ... согласуется на уровне руководителя программы и ее спонсора для определения процесса взаимодействия между проектами, включенными в программу
- 168) Неверно что к типам организационных структур относится организационная структура ...
- 169) Неверно, что на протяжении всего жизненного цикла проекта для его эффективного управления ...
- 170) Неверно, что для построения организационной структуры проекта нужно ...





- 171) ... задача должна быть по своей постановке и методам решения наиболее близкой к задачам, возникающим на практике
- 172) Показателем «высшего пилотажа» команды в реализации проекта или продукта является реализация проекта или продукта ...
- 173) Оценка масштаба проекта, а также строгое следование требованиям заказчика, техническому заданию и паспорту проекта - это ... проекта
- 174) Поддержкой всей серверной архитектуры занимается ...
- 175) Неверно, что для управления проектами подходит такой вид программных продуктов, как ...
- 176) Неверно в отношении коммуникации между сотрудниками, что участники команды должны понимать - ...
- 177) За реализацию в проекте «внешней» составляющей, за верстку и программирование всего визуального контента отвечает ...
- 178) Обычно не используется Back-end (бэкенд-разработчиками) язык программирования ...
- 179) Задачей ... является формирование получаемых требований по проекту в удобно управляемые элементы, которые разработчикам проще реализовать на практике
- 180) Неверно, что, приступая к планированию реализации IT-проекта, необходимо определить, ...
- 181) Говоря о том, являются ли коммуникационные навыки основным преимуществом при приеме на работу программиста, можно отметить, что ...
- 182) Говоря об оценке карьерного роста кандидатов на место сотрудника в IT-проекте, можно отметить, что ...
- 183) Сильный характер и любопытство кандидатов на место сотрудника в IT-проекте обращают на себя такое же внимание рекрутеров, как и их профессиональные навыки, потому что ...
- 184) Говоря о том, какого мнения придерживаются рекрутеры в отношении фокуса на свое профессиональное развитие у кандидатов на место сотрудника в IT-проекте, можно отметить, что ...
- 185) Многие компании ищут в своих потенциальных сотрудниках две ключевые характеристики - такие как ... - потому что они отражают потенциал кандидата на место сотрудника в IT-проекте, его любовь и преданность своему делу





- 186) Качество, которое ищут рекрутеры в кандидатах на место сотрудника в IT-проекте, чтобы в конечном итоге нанимаемый сотрудник наслаждался процессом работы, – это ...
- 187) Качество кандидата на место сотрудника в IT-проекте, которое помогает сотрудникам адаптироваться во внешней динамично меняющейся среде и технологиях, – это ...
- 188) Качество кандидата или сотрудника в IT-проекте, которое отвечает за его способность вразумительно доносить всем заинтересованным сторонам цель каждой задачи, – это ...
- 189) Оцениваемое рекрутерами в кандидате на место сотрудника в IT-проекте качество, которое отвечает за способность четко формулировать свои мысли, вести проект, отвечать за продукт, составлять технические описания и описывать подробности технологических решений, – это ...
- 190) Качество кандидата на место сотрудника в IT-проекте, которое отвечает за способность человека самостоятельно определять приоритетность задач в зависимости от их важности для организации, – это ...
- 191) Zoom в редакторе Unreal Engine 4 (UE4) изменяется с помощью сочетания клавиш ...
- 192) В редакторе Unreal Engine 4 камеру на выделенном объекте центрирует клавиша ...
- 193) Чтобы убрать всю инфографику с экрана и посмотреть на сцену «как в игре», нужно нажать клавишу ...
- 194) Чтобы развернуть окно вьюпорта в редакторе Unreal Engine 4 на весь экран, нужно нажать клавишу ...
- 195) В редакторе Unreal Engine 4 список всех объектов уровня отображается во вкладке ...
- 196) Чтобы получить доступ к файлам в редакторе Unreal Engine 4 из директории установки движка ...
- 197) Доступ к файлам проекта в редакторе Unreal Engine 4 можно получить в ...
- 198) Говоря о папках в World Outliner редактора Unreal Engine 4 и о том, зачем они нужны, можно утверждать, что ...
- 199) В редакторе Unreal Engine 4 объекты, которые можно создать в сцене перетаскиванием, содержат такие вкладки, как ...
- 200) Настройки редактора Unreal Engine 4 (UE4) находятся, в частности, в ...





- 201) За перемещение, вращение и масштабирование отвечают клавиши ...
- 202) Вектор объекта «Вперед» (он же Forward Vector) направлен в сторону оси ...
- 203) Вектор объекта «Влево» (он же обратный вектору Right Vector) направлен в сторону оси ...
- 204) Вектор объекта «Вверх» (он же Up Vector) направлен в сторону оси ...
- 205) Говоря глобальных и локальных координатах, можно утверждать, что ...
- 206) Класс – это ...
- 207) Объект класса – это ...
- 208) Если класс Light наследуется от класса Actor, а класс Actor наследуется от класса Object, то класс Point Light, который является дочерним к классу Light, ...
- 209) Говоря о компонентах и объектах сцены, можно утверждать, что ...
- 210) Говоря о том, могут ли компоненты быть подобъектами любого класса можно утверждать, что ...
- 211) Компоненты нужны для ...
- 212) Ассеты – это ...
- 213) Инструмент, с помощью которого можно просмотреть связи между ассетами, – ...
- 214) Размер Static Mesh asset внутри движка можно изменить параметром Import ...
- 215) Неверно, что для использования в движке на трехмерных объектах подходят размеры текстур ...
- 216) Mir-Mapping – это ...
- 217) Параметр Concurrency в звуках отвечает за ...
- 218) Зациклить звук внутри движка ...
- 219) Attenuation – это ...





- 220 При импорте файлов центральная точка объекта (Pivot) выставляется в ...
- 221 Импортировать видео в проект ...
- 222 Тип смешивания, отвечающий за отображение непрозрачной поверхности, – ...
- 223 Master Material отличается от Material Instance тем, что ...
- 224 Используя ноду ..., можно влиять на повторяемость текстуры внутри материала
- 225 Такие пины материала, как ..., используют исключительно черно-белую информацию с текстур
- 226 Параметр Roughness отвечает за ...
- 227 Нода, которая позволяет смешивать 2 текстуры, – ...
- 228 С помощью ноды ... можно отрегулировать контрастность текстуры
- 229 Нода, которая позволяет визуально увеличить выдавливание поверхности, используя карту высот, – ...
- 230 Неверно, что тип смешивания ... имеет отражения
- 231 На одной 3D-модели ... несколько разных материалов одновременно
- 232 Непрямое освещение – это ...
- 233 Sky Light Bounces регулирует ...
- 234 Говоря про свет и его источники, можно отметить, что ...
- 235 Объект, который отвечает за непрямоое освещение сцены, – ...
- 236 Emissive-материалы работают как источники света, если ...
- 237 В ряду требований, которым должна отвечать UV-развертка для карт освещенности, – ...
- 238 Качество освещения сильно зависит от ...





- 239) Параметр, который отвечает за разрешение карты освещенности для конкретного объекта, – ...
- 240) Принцип работы Reflection Captures заключается в ...
- 241) Настройки Screen Space Reflections регулируются в настройках ...
- 242) За составные переменные отвечает тип данных ...
- 243) Составные типы переменных ... в себе компоненты, которые тоже являются составными типами переменных
- 244) Горячая клавиша для быстрого вызова операции Get переменной – это ...
- 245) Горячая клавиша для быстрого вызова операции Set переменной – это ...
- 246) Аналог IF в программировании – это ...
- 247) Перебор в цикле осуществляется, в частности, с помощью ...
- 248) Нода Do N производит следующее действие ...
- 249) За задержку выполнения логики отвечает, в частности, ...
- 250) При вызове Multigate ...
- 251) Для создания Branch используют горячую клавишу ... + клик мыши
- 252) За упорядоченное хранение значений отвечает контейнер ...
- 253) Аналог табличной структуры данных можно увидеть в контейнере ...
- 254) В контейнере ... могут храниться только уникальные значения
- 255) Для получения значения элемента в массиве используется нода ...
- 256) Термином «коллизии» обозначают ...
- 257) Поиск объектов перебором можно, в частности, производить по ...
- 258) Локальные переменные внутри функций ...





- 259) Макрос – это ...
- 260) Линейная интерполяция – это алгоритм по ...
- 261) Плавный переход между значениями чисел можно получить, используя ...
- 262) Говоря о необходимости наличия правил в игре, можно утверждать, что ...
- 263) Конфликт в контексте игры – это ...
- 264) Говоря об игре в кости, можно утверждать, что ...
- 265) Одним из самых известных трудов Йохане Хёйзинге, является книга ...
- 266) Говоря о правилах в игре, можно утверждать, что они ...
- 267) Говоря о том, играют ли животные в игры, можно утверждать, что ...
- 268) В древние времена прото-игрой являлась такая деятельность, как ...
- 269) Игра противопоставлена хаосу, потому что ...
- 270) Говоря о влиянии игр на развитие человека, можно утверждать, что ...
- 271) Говоря о возможности принудительного участия в игре, можно утверждать, что игрок ...
- 272) Устройство для исследования оперантного обусловливания животных носит название «...»
- 273) Дофаминовая петля – это ...
- 274) На состояние потока игры влияют такие параметры, как ...
- 275) Аддиктивная игра – это ...
- 276) Иллюзия контроля и независимости ...
- 277) Суть такого типа удовольствия, как экспрессия, заключается в ...





- 278 Состояние потока впервые описал ...
- 279 Компульсивный цикл – это ...
- 280 Быстрое достижение целей ...
- 281 Исследование относится к такому типу фана, как ...
- 282 Наиболее близка профессии гейм-дизайнера такая профессия, как ...
- 283 Говоря о том, делает ли гейм-дизайнер концепт-арты, можно утверждать, что ...
- 284 Говоря о том, кто главнее – продюсер или гейм-дизайнер, можно утверждать, что ...
- 285 Главная задача гейм-дизайна заключается в том, что он ...
- 286 Говоря о том, является ли формирование целей у игрока одной из задач гейм-дизайна, можно утверждать, что ...
- 287 Говоря о том, может ли гейм-дизайнер ставить задачи программистам и художникам, можно утверждать, что ...
- 288 Говоря об обязанности гейм-дизайнера играть в игры, можно утверждать, что ...
- 289 Гейм-дизайнеру нужно знать теорию вероятности для того, чтобы ...
- 290 Говоря о том, является ли математика важным навыком гейм-дизайнера, можно утверждать, что ...
- 291 Главное, что создает гейм-дизайнер, работая в команде разработки, – это ...
- 292 Элеватор питч – это ...
- 293 Питч документ необходим для ...
- 294 Элеватор питч используется для ...
- 295 И в элеватор питче и в обычном питче обязательно следует упомянуть ...
- 296 Концепт-документ пишется для ...





- 297 Гейм-дизайн документ можно сравнить с ...
- 298 Гейм-дизайн документ используется для ...
- 299 Гейм-дизайн документ выглядит как ...
- 300 Логику UI начинают описывать с ...
- 301 Таблицы контента необходимы для ...
- 302 На препродакшене происходит ...
- 303 Неверно, что на препродакшене...
- 304 Прототипы на препродакшене используются для ...
- 305 На стадии производства проект всегда ...
- 306 Неверно, что на стадии производства проекта можно ...
- 307 Внести интересную идею для проекта, которая не была изначально запланирована, можно в ...
- 308 На этапе постпродакшена проект ...
- 309 Лучше всего закрывать проект ...
- 310 При разработке игр планирование необходимо для ...
- 311 В процессе разработки игры постановка задач необходима в том числе для ...
- 312 В маленькой команде разработчиков каждый ее участник может ...
- 313 Дизайнер уровней отличается от гейм-дизайнера тем, что занимается ...
- 314 Художник по кружению отличается от дизайнера уровней игры тем, что ...
- 315 Все начинающие гейм-дизайнеры получают специализацию ...
- 316 Гейм-дизайнеру, которому нравится заниматься математическими расчетами, подойдет роль ...



- 317) Если гейм-дизайнер хорошо придумывает истории и описывает их, то он может стать хорошим ...
- 318) Гейм-дизайнер, хорошо понимающий программирование и легко ладящий с программистами, а также способный быстро доносить до них любые идеи, является ...
- 319) При получении готовой механики от программистов гейм-дизайнер является первым, кто ...
- 320) Гейм-дизайнеру полезно выучить менеджмент команд, потому что ...
- 321) Гейм-дизайнер, который занимается проработкой правил игры и вводом в игру разных интересных систем, ...
- 322) Контекст в игровой системе – это ...
- 323) Говоря о том, являются ли механиками отношения между игровыми объектами, можно утверждать, что ...
- 324) Совместное решение игровых задач несколькими игроками – это ...
- 325) Говоря о том, может ли игра существовать без игрока, следует отметить, что это ...
- 326) Игроку нужны внутриигровые цели для ...
- 327) Говоря об ачивках как об игровой награде, можно утверждать, что ...
- 328) Говоря о том, имеют ли внутриигровые ресурсы прямую ценность для игрока в игровом процессе, можно утверждать, что они ...
- 329) Конфликт так важен для игры, потому что ...
- 330) Говоря о отличиях задачи от целей в игре, можно утверждать, что ...
- 331) Говоря о том, являются ли ресурсы демонстрацией прогрессии игрока, можно утверждать, что ...
- 332) Игровой процесс – это ...
- 333) Говоря о том, является ли игровая механика частью игрового процесса, можно утверждать, что это ...
- 334) Кор-геймплей – это ...





- 335 Игровая динамика – это ...
- 336 Говоря о том, является ли мета-игра частью игровой механики или игрового процесса, можно утверждать, что она ...
- 337 Говоря о запоминании игроком кода для открытия замка двери, можно утверждать, что оно ...
- 338 Говоря о том, как игровая динамика влияет на игрока, можно утверждать, что она...
- 339 Через игровую механику игрок ...
- 340 Мета-игра – это ...
- 341 Темп в игровой динамике – это скорость ...
- 342 Игровая механика – это ...
- 343 Смысл цикличности механики заключается в том, что она ...
- 344 Способ/принцип в контексте механики – это ...
- 345 Обратная связь нужна для ...
- 346 Атомарная частица взаимодействия в игре – это ...
- 347 Механики, имитирующие взаимодействие объектов в природе, относятся к типу ...
- 348 Ментальные механики – это механики, которые ...
- 349 Говоря о связи игровой механики с геймплеем игры, можно утверждать, что ...
- 350 Взаимосвязанный набор игровых механик, используемых игроком для решения игровых задач в рамках одной игры, – это ...
- 351 Говоря о том, является ли механикой вращение камеры вокруг персонажа в игре с видом от третьего лица, можно утверждать, что такое вращение ...
- 352 В общем случае баланс игры означает ...
- 353 Симметричная игровая система – это система, в которой...





- 354 Основная задача, которую решает баланс игры, – это ...
- 355 Транзитивное сравнение – это ...
- 356 Игра «Камень-ножницы-бумага» относится к такому типу сравнения, как ...
- 357 Ролевое распределение в контексте игрового баланса – это ...
- 358 Приведение к общему значению силы объекта требуется для ...
- 359 DPS – это ...
- 360 ЕНР – это ...
- 361 Дисбаланс в игре можно использовать ...

