



## Основы программирования мобильных игр.фип\_БАК

- 1) Что называется свойством интеллектуальных систем выполнять творческие функции, которые традиционно считаются прерогативой человека?
- 2) Как называются строительные блоки анимации в Unity?
- 3) Как называются концепция, при которой контейнер хранит в себе состояние чего-то в текущий момент времени и на основании входящих данных может обеспечивать вывод, зависящий от текущего состояния, переходя в этом процессе в новое состояние?
- 4) Как называются переменная в примитивном типе данных в информатике, принимающий два возможных значения, иногда называемых истиной (true) и ложью (false)?
- 5) Как называется функция добавленная в Unity 2017.3, которая позволяет определять собственные управляемые сборки, основанные на скриптах внутри папки, что существенно сокращает время компиляции, особенно в больших проектах?
- 6) Как называется концепция объектно-ориентированного программирования, согласно которой абстрактный тип данных может наследовать данные и функциональность некоторого существующего типа, способствуя повторному использованию компонентов программного обеспечения?
- 7) Как называется принцип компьютерного программирования, который гласит, что каждый модуль, класс или функция в компьютерной программе должны нести ответственность за одну часть функциональности этой программы, и она должна инкапсулировать эту часть?
- 8) Как называется механизм, который объединяет данные и код, манипулирующий этими данными, а также защищает и то, и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования?
- 9) Как называется принцип проектирования и программирования, при котором простота системы декларируется в качестве основной цели или ценности?



- 10) Как называется процесс разработки продукта, который должен быть более надежным или обладать большим количеством функций, чем часто необходимо для его использования по назначению, или для того, чтобы процесс был излишне сложным и неэффективным?
- 11) Как называется инструмент в Unity UI, помогающий автоматически располагать произвольное количество элементов с заданной ориентацией, выравниванием и отступами
- 12) Как в 3d разработке называется реквизит, виртуальная бутафория, предметы окружения?
- 13) Как называется структурный шаблон проектирования, предназначенный для динамического подключения дополнительного поведения к объекту?
- 14) Как называется графическое изображение рекламного характера?
- 15) Как называются полностраничные рекламные блоки, которые показываются между экранами во время работы с мобильным приложением в точках перехода, например при запуске, загрузке очередного уровня игры или перед показом видеоконтента?
- 16) Как называется видеофрагмент в мобильных играх, при котором пользователь смотрит рекламный ролик в обмен на какую-либо игровую компенсацию?
- 17) Как называется инструмент для изучения, извлечения и экспорта активов и ассет бандлов, который был протестирован со сборками с большинства платформ, начиная от Web, PC, Linux, macOS до Xbox360, PS3, Android и iOS?
- 18) Как называется открытый бесплатный проект утилиты для обратного проектирования сборок .NET, который включает в себя декомпилятор, отладчик и редактор сборки и многое другое?
- 19) Какие компоненты включает в себя Canvas?
- 20) 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?
- 21) В каком режиме размер Canvas масштабируется согласно размеру Camera frustum?
- 22) Какой режим Canvas отрисовывает его как обычный объект сцены?





- 23) Какой параметр отвечает за включение и отключение режима сглаживания при отрисовке пользовательского интерфейса?
- 24) Какой параметр, позволяет устанавливать приоритет отрисовки canvas?
- 25) Как называется свойство, позволяющее указывать дисплей, на котором будет отрисовываться созданный canvas?
- 26) Как называется продвинутый плагин для работы с текстом пользовательского интерфейса?
- 27) Как называется компонент, позволяющий отрисовывать компонент UI элемента?
- 28) Какой компонент позволяет настраивать обработку события по нажатию кнопки?
- 29) 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?
- 30) Как называется компонент Audio Source, который получает входные данные от любого заданного источника звука в сцене и воспроизводит звуки через аудиоинтерфейс?
- 31) Какой параметр импорта аудио сводит все каналы в один моноканал, что в несколько раз уменьшает потребление памяти?
- 32) 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?
- 33) 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?
- 34) Как называется формат загрузки аудиофайла, который выполняет потоковое воспроизведение звука непосредственно с диска, полностью минуя оперативную память устройства?
- 35) Какие типы сжатия аудио используются в среде Unity?
- 36) Какой формат сжатия аудио позволяет гибко настраивать качество исходного аудиофайла в Unity и рекомендуется использовать для платформы Android?





- 37) Какой класс создает маркеры отмены и обрабатывает запросы на отмену операции?
- 38) Как называется это антипаттерн в объектно-ориентированном программировании, заключающийся в переиспользование объектов, находящихся в непригодном для переиспользования состоянии?
- 39) Как называется пользовательский интерфейс, встроенный в пространство самой игры?
- 40) Какая распространенная практика в наименовании значений или переменных, к которым не будут обращаться, существует в языках программирования?
- 41) Как принято записывать наименование метода?
- 42) Каким образом производится запись метода в C#?
- 43) Приняты ли сокращения в написании кода на языке программирования C#?
- 44) Как называется карта, которая задает векторы нормалей для поверхности?
- 45) Как называется 2D изображение со светлыми и темными областями, которые представляют рельеф ландшафта, и может быть импортировано, как альтернатива использованию инструментов “рисования” высот Unity?
- 46) Как называется это программа для видеокарты, которая используется в трёхмерной графике для определения окончательных параметров объекта или изображения, может включать в себя описание поглощения и рассеяния света, наложения текстуры, отражения и преломление, затенение, смещение поверхности и множество других параметров?
- 47) Как называется функция множителя размера объекта?
- 48) Как называется архитектурный паттерн, при котором происходит разделение логики на сущности, компоненты и системы?
- 49) Как называется базовый класс, из которого извлекается каждый сценарий Unity?
- 50) Как называется стиль написания составных слов, при котором несколько слов пишутся слитно без пробелов, при этом каждое слово внутри фразы пишется с прописной буквы?





- 51) Как называется статический метод игрового объекта позволяющий создавать игровые объекты?
- 52) Как называется мультипарадигменный язык программирования, который обычно применяется в качестве встраиваемого инструмента для программного доступа к различным объектам приложений?
- 53) Как называется метод, позволяющий выводить на консоль информацию о объекте?
- 54) Что в простейшем случае называется математическим объектом, характеризующийся величиной и направлением?
- 55) Какие бывают представления вектора?
- 56) Что описывает поворот абсолютно твердого тела в трехмерном евклидовом пространстве?
- 57) Как называется свойство, означающее длину вектора?
- 58) Как называется свойство, означающее квадрат длины вектора?
- 59) Что называется суммой произведений соответствующих координат векторов помноженная на косинус угла между ними?
- 60) Как называется модель затенения, используемая в трёхмерной графике и позволяющая добавить реалистичности изображению за счёт вычисления интенсивности света, доходящего до точки поверхности?

