



Проектная разработка C# для начинающих.sa_C#дН

- 1 Что такое Unity?
- 2 Укажите верное определение Prefab (Unity Blueprints):
- 3 Где создано поле, в которое можно указать компонент анимации?
- 4 Что такое Rigidbody unity в C#?
- 5 Что такое Collider unity C#?
- 6 Joint unity в C# - это:
- 7 Как можно уничтожить объект в Unity?
- 8 Какую директиву нужно дописать к переменной, чтобы она появилась в Unity? Переменная: `private float num = 23`
- 9 Какое из полей ниже будет доступно в Инспекторе?
- 10 Какой класс считается основным для наследования в Unity?
- 11 Какая из функций ниже будет вызвана первой?
- 12 Какой класс отвечает за обработку нажатий?
- 13 В чем отличия между Update и FixedUpdate?
- 14 В какой строке правильно присвоен компонент переменной?
- 15 Какой метод вызывается при удалении класса (объекта)?

