



Прототип приключенческой игры.sa_UnEn5

- 1 Базовый класс в Gameplay Ability System для создания способности это ...
- 2 Базовый класс в Gameplay Ability System для создания любого эффекта это ...
- 3 Класс-обёртка используемый AbilitySystemComponent для учета способностей это ...
- 4 Базовый класс в Gameplay Ability System для выполнения небольших задач внутри способности это ...
- 5 Базовый класс в Gameplay Ability System для описания набора характеристик персонажа это ...
- 6 Центральный класс AI-противников, объединяющий персонажа и его поведение, это ...
- 7 Ассет, похожий на базу данных и хранящий данные AI-противника это ...
- 8 Компонент, отвечающий за глаза, уши и другие чувства AI-противников это ...
- 9 Центральный класс в Gameplay Ability System без которого невозможно ни активировать способности, ни накладывать эффекты, это ...
- 10 Структура в Gameplay Ability System, используемая для блокирования способностей или как символ определенных состояний персонажей, это ...
- 11 Ассет, олицетворяющий мозг AI-противника, это ...
- 12 Базовый класс, необходимый для сохранения и загрузки данных объектов, это ...
- 13 Как при использовании GAS заблокировать активацию второй способности, пока активна первая?
- 14 Как в GameplayEffect добавить уменьшение значения определенного атрибута при его наложении?
- 15 Как реализовать иммунитет от эффекта урона?
- 16 Зачем нужен декоратор в Behavior Tree?





- 17) Зачем нужна задача (таска) в Behavior Tree?
- 18) Что нужно сделать, чтобы избавиться от некорректного перемещения Character объектов при активации таски MoveTo?
- 19) Что нужно для создания DataTable?
- 20) Что нужно сделать чтобы подключить ввод с клавиатуры к открытию различного меню?
- 21) Чем отличается эффект с длительностью типа Infinite от эффекта типа Instant?
- 22) Зачем нужна служба в Behavior Tree?
- 23) Как добавить возможность AI-противнику видеть игрока?
- 24) Как выглядит макрос, автоматически генерирующий геттеры и сеттеры для атрибутов в UAttributeSet?
- 25) Соотнесите игровой элемент и его родительский класс в C++:
- 26) Соотнесите Blueprint класс его приставку в названии:
- 27) Соотнесите компонент и его владельца в квестовой системе:
- 28) Расположите правильно порядок наследования классов от родительского к дочернему:
- 29) Расположите правильно порядок вызова методов при начале диалога:
- 30) Расположите в правильном порядке вызовы методов при отмене квеста:
- 31) Какие действия необходимо выполнить для создания квестовой системы?
- 32) Какие действия необходимо выполнить для добавления Gameplay Ability System в проект?
- 33) Какие действия необходимо выполнить для создания диалоговой системы?

