



## Разработка игрового проекта в Unity.sa\_Unity

- 1 Как создать проект Unity?
- 2 Что такое шаблон в Unity?
- 3 В каком окне мы выбираем целевую операционную систему, под которую ведем разработку?
- 4 Как установить доп.модули для своей версии в Unity?
- 5 Как называется окно, в котором мы задаем название нашей игры?
- 6 Что будет, если нажать клавишу F при выбранном объекте в иерархии?
- 7 Как активируется режим полета?
- 8 Что позволяет делать гизмо сцены?
- 9 Какой инструмент выбирается при нажатии клавиши W?
- 10 Как перейти из 2D-режима сцены в 3D и наоборот?
- 11 Что такое поле в C#?
- 12 Как правильно начинается наименование интерфейса?
- 13 Как начинается наименование приватного поля?
- 14 Что хранит переменная, типом данных которой является класс?
- 15 С помощью какого ключевого слова мы создаем экземпляр объекта?
- 16 Что такое MonoBehaviour?
- 17 Что нужно, чтобы использовать свой скрипт в качестве компонента для GameObject?
- 18 Какой метод вызывается каждый кадр у MonoBehaviour?





- 19) Какое свойство имеет каждый класс, наследованный от MonoBehaviour?
- 20) С помощью какого объекта у GameObject можно взять скрипт или компонент?
- 21) Что такое GameObject?
- 22) С помощью какого метода можно уничтожить GameObject?
- 23) С помощью какого метода мы создаем GameObject на сцене?
- 24) С помощью какого метода можно активировать или деактивировать GameObject?
- 25) Какой класс хранит информацию о позиции GameObject?
- 26) Какой атрибут отвечает за отображение приватного поля в окне Inspector?
- 27) Какой атрибут добавляет заголовок в окне Inspector?
- 28) Какой атрибут прячет поле в Inspector?
- 29) Какой атрибут автоматически добавляет необходимые компоненты на объект?
- 30) Какой атрибут ограничивает возможное числовое значение?
- 31) Как приостановить выполнение программы на определенной строчке кода?
- 32) С помощью какого метода можно выводить информацию в консоль Unity?
- 33) Что делает кнопка Collapse в окне Console?
- 34) В каком окне Unity отображается производительность игры?
- 35) В каком окне Unity можно посмотреть, как отрисовывался кадр?
- 36) О чем гласит один из принципов ООП - полиморфизм?
- 37) Как расшифровывается аббревиатура ООП?





- 38) Сколько принципов в ООП?
- 39) Какой из принципов не относится к ООП старой школы?
- 40) Что такое SOLID?
- 41) Что такое материал в Unity?
- 42) Какой из перечисленных форматов используется для импорта моделей?
- 43) Какой тип текстуры мы используем для UI?
- 44) С помощью какого инструментария мы можем нарезать спрайты?
- 45) От чего из перечисленного зависит, какие есть свойства у материала?
- 46) Что такое вектор?
- 47) Сколько векторов в 2D игре у объекта в Unity?
- 48) Что такое Pivot у GameObject?
- 49) Что такое нормализованный вектор?
- 50) Что такое Vector3?
- 51) Что такое Addressables?
- 52) Что такое Event Viewer?
- 53) Для чего используется окно Addressables Groups?
- 54) Что из перечисленного нельзя использовать для загрузки определенных видов объектов (например - всех врагов) в контексте Addressables?
- 55) Что такое концепт-документ?
- 56) Чем отличается дизайн-документация от концепт-документа?
- 57) Что такое техдокументация в игровом проекте?





- 58) Для чего разработчик игр может использовать блок-схемы?
- 59) Какой из перечисленных документов может составлять разработчик игр?
- 60) Для чего используется LogCat?
- 61) С помощью какого окна можно посмотреть сколько и каких ресурсов потребляет игра?
- 62) Как посмотреть, сколько FPS в режиме playmode в данный момент?
- 63) Где можно изменить подробность логирования билда?
- 64) Что такое архитектура в программировании?
- 65) Какая из представленных архитектур не основана на принципах ООП?
- 66) В каждом ли игровом проекте присутствует архитектура?
- 67) Какое главное преимущество архитектур семейства MV?
- 68) Что такое шаблон сцены?
- 69) Можно ли создавать свои шаблоны сцен?
- 70) Сколько шаблонов сцен по умолчанию в проекте?
- 71) Что определяют зависимости в шаблоне сцены?
- 72) Что такое диалоговый интерфейс?
- 73) HUD - это...?
- 74) С чего начинается создание интерфейса?
- 75) Что из этого не следует использовать для написания логики интерфейса?
- 76) Какой формат компрессии звука в Unity предоставляет лучшее качество?
- 77) Какой формат компрессии лучше использовать для часто воспроизводимых эффектов (например, звук шагов)?





- 78) Как называется компонент, который подобно микрофону получает звук с игрового мира и воспроизводит его через динамики компьютера?
- 79) Как называется компонент, который воспроизводит звук?
- 80) Как называется раздел параметров Player Settings, где можно настроить заставку при запуске игры?
- 81) Какой из этих параметров отвечает за смешивание цветов?
- 82) Что делает параметр Managed Stripping Level?
- 83) В какой вкладке можно настроить параметры мерджа (объединения) файлов при использовании контроля версий?
- 84) На какой из этих платформ сборка проекта не использует графику?
- 85) Для публикации проекта на Google Play нужно собрать файл формата...
- 86) При сборке браузерной версии игры, запускаемый файл имеет расширение...
- 87) Что делает параметр Create Visual Studio Solution?
- 88) Какие из этих решений для реализации мультиплеера полностью бесплатные? Выберите все подходящие варианты
- 89) Сервер в клиент-серверных отношениях в играх отвечает в первую очередь за...
- 90) Если нет финансов на выделенные сервера, то один из вариантов использовать вместо них...

