



Разработка игровых проектов на Unity.цпв_РМИНУ

- 1 Какая распространенная практика в наименовании значений или переменных, к которым не будут обращаться, существует в языках программирования?
- 2 Как принято записывать наименование метода?
- 3 Каким образом производится запись метода в C#?
- 4 Приняты ли сокращения в написании кода на языке программирования C#?
- 5 Как называются компьютерные игры, предназначенная для широкого круга пользователей, отличающиеся простыми правилами и не требующие от пользователя особой усидчивости, затрат времени на обучение или каких-либо особых навыков?
- 6 Как называется уникальный набор средств для построения двумерных и трехмерных геометрических форм с возможностью их дальнейшего редактирования и текстурирования в среде Unity?
- 7 Как называется компонент, который позволяет создавать и изменять форму созданного объекта?
- 8 Какая настройка Unity позволяет управлять отрисовкой графики посредством скриптов на C# и контролировать порядок обработки объектов, света, теней и прочего?
- 9 Как называется система пользовательского интерфейса Unity?
- 10 Как называется система частиц?
- 11 Как называется инвертированный Vector3.Up?
- 12 Как называется код класса, позволяющий создавать в Unity заскриптованные объекты для хранения больших объемов общих данных, не зависящих от экземпляров скриптов?
- 13 Что относится к методами сообщения Unity в ScriptableObject?
- 14 Как называются настройки названия проекта, его версии и минимальных требований API(Application Programming interface)?





- 15) Как называется популярный плагин для создания виртуальных камер в игре, с помощью которых, можно делать сложные шоты без какого-либо программирования?
- 16) Какие компоненты включает в себя Canvas?
- 17) 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?
- 18) В каком режиме размер Canvas масштабируется согласно размеру Camera frustum?
- 19) Какой режим Canvas отрисовывает его как обычный объект сцены?
- 20) Какой параметр отвечает за включение и отключение режима сглаживания при отрисовке пользовательского интерфейса?
- 21) Какой параметр, позволяет устанавливать приоритет отрисовки canvas?
- 22) Как называется свойство, позволяющее указывать дисплей, на котором будет отрисовываться созданный canvas?
- 23) Что называется свойством интеллектуальных систем выполнять творческие функции, которые традиционно считаются прерогативой человека?
- 24) Как называются строительные блоки анимации в Unity?
- 25) 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?
- 26) Как называются переменная в примитивном типе данных в информатике, принимающий два возможных значения, иногда называемых истиной (true) и ложью (false)?
- 27) 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?





- 28) 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?
- 29) 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?
- 30) Как называется механизм, который объединяет данные и код, манипулирующий этими данными, а также защищает и то, и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования?

