



Разработка мобильных игр с 0 до PRO.sa_РМИ-Ар

- 1 Как называется структурный шаблон проектирования, предназначенный для динамического подключения дополнительного поведения к объекту?
- 2 Как называется графическое изображение рекламного характера?
- 3 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?
- 4 Как называется видеофрагмент в мобильных играх, при котором пользователь смотрит рекламный ролик в обмен на какую-либо игровую компенсацию?
- 5 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?
- 6 Как называется открытый бесплатный проект утилиты для обратного проектирования сборок .NET, который включает в себя декомпилятор, отладчик и редактор сборки и многое другое?
- 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 Что такое делегат в C#?
- 10 Что такое бинарная операция?
- 11 Что такое Тернарная условная операция?
- 12 Что такое унарная операция?
- 13 Как называется карта, которая задает векторы нормалей для поверхности?





- 14) Как называется 2D изображение со светлыми и темными областями, которые представляют рельеф ландшафта, и может быть импортировано, как альтернатива использованию инструментов “рисования” высот Unity?
- 15) Как называется 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?
- 16) Как называется функция множителя размера объекта?
- 17) Как называется архитектурный паттерн, при котором происходит разделение логики на сущности, компоненты и системы?
- 18) Как называется базовый класс, из которого извлекается каждый сценарий Unity?
- 19) Как называется стиль написания составных слов, при котором несколько слов пишутся слитно без пробелов, при этом каждое слово внутри фразы пишется с прописной буквы?
- 20) Как называется статический метод игрового объекта позволяющий создавать игровые объекты?
- 21) Как называется мультипарадигменный язык программирования, который обычно применяется в качестве встраиваемого инструмента для программного доступа к различным объектам приложений?
- 22) Как называется метод, позволяющий выводить на консоль информацию о объекте?
- 23) Что в простейшем случае называется математическим объектом, характеризующийся величиной и направлением?
- 24) Какие бывают представления вектора?
- 25) Что описывает поворот абсолютно твердого тела в трехмерном евклидовом пространстве?
- 26) Как называется свойство, означающее длину вектора?
- 27) Как называется свойство, означающее квадрат длины вектора?
- 28) Что называется суммой произведений соответствующих координат векторов умноженной на косинус угла между ними?





- 29) Как называется настройка конкретного типа девайса для управления игровым объектом?
- 30) Включение какого параметра позволяет автоматически менять девайс управления?
- 31) Как называется некоторый луч, испускаемый из некоторого объекта в некотором направлении некоторой длины (либо бесконечный) для определения коллизий (столкновений) с объектами?
- 32) Как в Unity называются сопрограммы, которые представляют собой простой и удобный способ запускать функции, которые должны работать параллельно в течение некоторого времени?
- 33) Как называется интерфейс, предоставляющий доступ к элементам коллекции (массива или контейнера) и навигацию по ним?
- 34) С каким ключевым словом метод становится асинхронным?
- 35) Какое ключевое слово нельзя использовать внутри метода, который помечен `async`?
- 36) Ко скольким игровым объектам может быть привязана корутина?
- 37) Где в асинхронных методах должно находиться ключевое слово `async`?
- 38) В каком движке программный модуль корутины может работать правильно и в полной мере?
- 39) В каком случае следует использовать асинхронные методы?
- 40) Привязана ли корутина к жизненному циклу базового класса `MonoBehaviour`?
- 41) Как называется вектор, который имеет величину равную единице?
- 42) Как называется приписка метода, позволяющая ограничить использование памяти задав определенный размер буфера?
- 43) Какой коллайдер является самым оптимизированным?
- 44) Как называется материал, который использует меш ассет для создания под него коллайдера на основе этого меша?
- 45) Как называется функция, которая используется для предотвращения проникновения быстро перемещающихся объектов сквозь другие объекты без определения столкновений?





- 46) Как называется особый тип компонентов, которые должны быть добавлены наряду со всеми твердыми телами, чтобы задействовать столкновение этих объектов?
- 47) Как называется параметр, отвечающий за “прыгучесть” объекта?
- 48) Как называется особый тип компонентов, который позволяет сохранять полностью настроенные игровые объекты в проекте для повторного использования?
- 49) Как называется модель затенения, используемая в трёхмерной графике и позволяющая добавить реалистичности изображению за счёт вычисления интенсивности света, доходящего до точки поверхности?
- 50) Какое общее название имеет ряд алгоритмов, используемых в трёхмерной графике для более реалистичной имитации света?
- 51) Как называется объект, который кодирует объекты в строку?
- 52) Как называется функция, которая отключает рендеринг объектов, когда они в настоящее время не видны камерой?
- 53) Что называется производимых и распространяемых средним или крупным издателем, у которых обычно более высокие бюджеты на разработку и маркетинг, чем у игр других уровней в неофициальной, “народной” классификации?
- 54) Как называется операция системы контроля версий, которая отправляет последние изменения исходного кода в репозиторий, делая эти изменения частью основной ревизии репозитория?
- 55) Какие компоненты включает в себя Canvas?
- 56) 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?
- 57) В каком режиме размер Canvas масштабируется согласно размеру Camera frustum?
- 58) Какой режим Canvas отрисовывает его как обычный объект сцены?
- 59) Какой параметр отвечает за включение и отключение режима сглаживания при отрисовке пользовательского интерфейса?





- 60 Какой параметр, позволяет устанавливать приоритет отрисовки canvas?
- 61 Как называется свойство, позволяющее указывать дисплей, на котором будет отрисовываться созданный canvas?
- 62 Как называется продвинутый плагин для работы с текстом пользовательского интерфейса?
- 63 Как называется компонент, позволяющий отрисовывать компонент UI элемента?
- 64 Какой компонент позволяет настраивать обработку события по нажатию кнопки?
- 65 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?
- 66 Как называется компонент Audio Source, который получает входные данные от любого заданного источника звука в сцене и воспроизводит звуки через аудиоинтерфейс?
- 67 Какой параметр импорта аудио сводит все каналы в один моноканал, что в несколько раз уменьшает потребление памяти?
- 68 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?
- 69 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?
- 70 Как называется формат загрузки аудиофайла, который выполняет потоковое воспроизведение звука непосредственно с диска, полностью минуя оперативную память устройства?
- 71 Какие типы сжатия аудио используются в среде Unity?
- 72 Какой формат сжатия аудио позволяет гибко настраивать качество исходного аудиофайла в Unity и рекомендуется использовать для платформы Android?
- 73 Какой класс создает маркеры отмены и обрабатывает запросы на отмену операции?





- 74) Как называется антипаттерн в объектно-ориентированном программировании, заключающийся в переиспользование объектов, находящихся в непригодном для переиспользования состоянии?
- 75) Как называется пользовательский интерфейс, встроенный в пространство самой игры?
- 76) Как называется продукт, обладающий минимальными, но достаточными для удовлетворения первых потребителей функциями?
- 77) Как называется тип, позволяющий инкапсулировать в себе объекты других типов, которые в свою очередь реализует в себе конкретную структуру данных?
- 78) Как называется процесс предоставления внешней зависимости программному компоненту, который является специфичной формой «инверсии управления», когда она применяется к управлению зависимостями?
- 79) Как называется свойство величины, определенной на некотором классе математических или физических объектов, состоящее в том, что значение величины, соответствующее целому объекту, равно сумме значений величин, соответствующих его частям при любом разбиении объекта на части?
- 80) Как называется преобразование объекта или дерева объектов в какой-либо формат с тем, чтобы потом эти объекты можно было восстановить из этого формата?
- 81) Как называется специальный инструмент для периодического освобождения памяти устройства, удаляющий объекты, которые уже не будут востребованы приложением?
- 82) Как в объектно-ориентированном программировании называется объект, создающий другие объекты?
- 83) Как называется компонент UGUI(Универсального графического интерфейса), отвечающий за картинку, которая будет отрисовывать в поле кнопки?
- 84) Как называется инструмент, который служит для упаковки иерархии объектов View в контейнер, который можно прокручивать?
- 85) Какая распространенная практика в наименовании значений или переменных, к которым не будут обращаться, существует в языках программирования?





- 86) Как принято записывать наименование метода?
- 87) Каким образом производится запись метода в C#?
- 88) Приняты ли сокращения в написании кода на языке программирования C#?
- 89) Как называется уникальный набор средств для построения двумерных и трехмерных геометрических форм с возможностью их дальнейшего редактирования и текстурирования в среде Unity?
- 90) Как называется компонент, который позволяет создавать и изменять форму созданного объекта?
- 91) Какая настройка Unity позволяет управлять отрисовкой графики посредством скриптов на C# и контролировать порядок обработки объектов, света, теней и прочего?
- 92) Как называется система пользовательского интерфейса Unity?
- 93) Как называется система частиц?
- 94) Как называется инвертированный Vector3.Up?
- 95) Как называется код класса, позволяющий создавать в Unity заскриптованные объекты для хранения больших объемов общих данных, не зависящих от экземпляров скриптов?
- 96) Что относится к методами сообщения Unity в ScriptableObject?
- 97) Что такое Collision в Unity ?
- 98) Как называется корневой объект для всех ваших элементов пользовательского интерфейса ?
- 99) Для чего требуется Panel в Unity UI?
- 100) Какое в Unity встроенное сочетание клавиш для запуска разрабатываемого продукта?
- 101) Какой коллайдер является самым оптимизированным?
- 102) Как называется материал, который использует меш ассет для создания под него коллайдера на основе этого меша?





- 103) Как называется функция которая используется для предотвращения проникновения быстро перемещающихся объектов сквозь другие объекты без определения столкновений?
- 104) Как называется особый тип компонентов, которые должны быть добавлены наряду со всеми твердыми телами, чтобы задействовать столкновение этих объектов?
- 105) Что называется свойством интеллектуальных систем выполнять творческие функции, которые традиционно считаются прерогативой человека?
- 106) Как называются строительные блоки анимации в Unity?
- 107) 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?
- 108) Как называются переменная в примитивном типе данных в информатике, принимающий два возможных значения, иногда называемых истиной (true) и ложью (false)?
- 109) 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?
- 110) 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?
- 111) 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?
- 112) Как называется механизм, который объединяет данные и код, манипулирующий этими данными, а также защищает и то, и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования?
- 113) Как называется принцип проектирования и программирования, при котором простота системы декларируется в качестве основной цели или ценности?





- 114) 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?
- 115) Как называется инструмент в Unity UI, помогающий автоматически располагать произвольное количество элементов с заданной ориентацией, выравниванием и отступами
- 116) Как в 3d разработке называется реквизит, виртуальная бутафория, предметы окружения?
- 117) Какая распространенная практика в наименовании значений или переменных, к которым не будут обращаться, существует в языках программирования?
- 118) Как принято записывать наименование метода?
- 119) Каким образом производится запись метода в C#?
- 120) Приняты ли сокращения в написании кода на языке программирования C#?
- 121) Как называются компьютерные игры, предназначенные для широкого круга пользователей, отличающиеся простыми правилами и не требующие от пользователя особой усидчивости, затрат времени на обучение или каких-либо особых навыков?
- 122) Что относится к методами сообщения Unity в ScriptableObject?
- 123) Как называется популярный плагин для создания виртуальных камер в игре, с помощью которых можно делать сложные шоты без какого-либо программирования?
- 124) Что такое Collision в Unity ?
- 125) Как называется корневой объект для всех ваших элементов пользовательского интерфейса ?
- 126) Для чего требуется Panel в Unity UI?
- 127) Какой коллайдер является самым оптимизированным?
- 128) Как в Unity называются сопрограммы, которые представляют собой простой и удобный способ запускать функции, которые должны работать параллельно в течение некоторого времени?





- 129) Как называется материал, который использует меш ассет для создания под него коллайдера на основе этого меша?
- 130) Как называется функция, которая используется для предотвращения проникновения быстро перемещающихся объектов сквозь другие объекты без определения столкновений?
- 131) Как называется особый тип компонентов, которые должны быть добавлены наряду со всеми твердыми телами, чтобы задействовать столкновение этих объектов?
- 132) Как называется параметр, отвечающий за “прыгучесть” объекта?
- 133) Как называется особый тип компонентов, который позволяет сохранять полностью настроенные игровые объекты в проекте для повторного использования?
- 134) Как называется модель затенения, используемая в трёхмерной графике и позволяющая добавить реалистичности изображению за счёт вычисления интенсивности света, доходящего до точки поверхности?
- 135) Что называется свойством интеллектуальных систем выполнять творческие функции, которые традиционно считаются прерогативой человека?
- 136) Как называются строительные блоки анимации в Unity?
- 137) 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?
- 138) Как называются переменная в примитивном типе данных в информатике, принимающий два возможных значения, иногда называемых истиной (true) и ложью (false)?
- 139) 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?
- 140) 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?





- 141) 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?
- 142) Как называется механизм, который объединяет данные и код, манипулирующий этими данными, а также защищает и то, и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования?
- 143) Как называется принцип проектирования и программирования, при котором простота системы декларируется в качестве основной цели или ценности?
- 144) 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?
- 145) Как называется инструмент в Unity UI, помогающий автоматически располагать произвольное количество элементов с заданной ориентацией, выравниванием и отступами
- 146) Как в 3d разработке называется реквизит, виртуальная бутафория, предметы окружения?
- 147) Какая распространенная практика в наименовании значений или переменных, к которым не будут обращаться, существует в языках программирования?
- 148) Как принято записывать наименование метода?
- 149) Каким образом производится запись метода в C#?
- 150) Приняты ли сокращения в написании кода на языке программирования C#?
- 151) Как называются компьютерные игры, предназначенные для широкого круга пользователей, отличающиеся простыми правилами и не требующие от пользователя особой усидчивости, затрат времени на обучение или каких-либо особых навыков?
- 152) Что относится к методами сообщения Unity в ScriptableObject?
- 153) Как называется популярный плагин для создания виртуальных камер в игре, с помощью которых можно делать сложные шоты без какого-либо программирования?





- 154) Что такое Collision в Unity ?
- 155) Как называется корневой объект для всех ваших элементов пользовательского интерфейса ?
- 156) Для чего требуется Panel в Unity UI?
- 157) Какой коллайдер является самым оптимизированным?
- 158) Как в Unity называются сопрограммы, которые представляют собой простой и удобный способ запускать функции, которые должны работать параллельно в течение некоторого времени?
- 159) Как называется материал, который использует меш ассет для создания под него коллайдера на основе этого меша?
- 160) Как называется функция, которая используется для предотвращения проникновения быстро перемещающихся объектов сквозь другие объекты без определения столкновений?
- 161) Как называется особый тип компонентов, которые должны быть добавлены наряду со всеми твердыми телами, чтобы задействовать столкновение этих объектов?
- 162) Как называется параметр, отвечающий за “прыгучесть” объекта?
- 163) Как называется особый тип компонентов, который позволяет сохранять полностью настроенные игровые объекты в проекте для повторного использования?
- 164) Как называется модель затенения, используемая в трёхмерной графике и позволяющая добавить реалистичности изображению за счёт вычисления интенсивности света, достигающего до точки поверхности?

