



Разработка на Unreal Engine 5.sa_UnEn5

- 1 Основной C++ класс в Unreal Engine, от которого наследуются все остальные, это ...
- 2 C++ класс в Unreal Engine, который представляет игрока на уровне, это ...
- 3 Макрос в Unreal Engine, обозначающий поле класса видимым для системы рефлексии, это ...
- 4 C++ класс в Unreal Engine, представляющий собой список формата ключ-значение, это ...
- 5 C++ класс в Unreal Engine, наследники которого могут быть расположены на игровой сцене, это ...
- 6 C++ класс в Unreal Engine, который является глобальным менеджером игры на уровне, это ...
- 7 Макрос в Unreal Engine, обозначающий функцию класса видимой для системы рефлексии, это ...
- 8 Макрос в Unreal Engine, обозначающий структуру видимой для системы рефлексии, это ...
- 9 Какое ключевое слово макроса UPROPERTY позволяет вызывать функцию после изменения реплицируемой переменной?
- 10 Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет вызывать функцию и на сервере, и на клиенте?
- 11 Какое ключевое слово макроса UFUNCTION не гарантирует, что RPC будет вызвана?
- 12 Какой класс нужен для хранения состояния игры на всех клиентах?
- 13 Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет вызывать функцию только на сервере?
- 14 Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет добавить функцию проверки, которая блокирует отправку в RPC, если возвращает false?
- 15 Без какого макроса не будет возможна репликация даже если пометить поле UPROPERTY(Replicated)?
- 16 Какой класс является базовым для всех UMG виджетов?





- 17) Базовый класс в Gameplay Ability System для создания любого эффекта это ...
- 18) Базовый класс в Gameplay Ability System для выполнения небольших задач внутри способности это ...
- 19) Центральный класс AI-противников, объединяющий персонажа и его поведение, это ...
- 20) Компонент, отвечающий за глаза, уши и другие чувства AI-противников это ...
- 21) Центральный класс в Gameplay Ability System без которого невозможно ни активировать способности, ни накладывать эффекты, это ...
- 22) Структура в Gameplay Ability System, используемая для блокирования способностей или как символ определенных состояний персонажей, это ...
- 23) Ассет, олицетворяющий мозг AI-противника, это ...
- 24) Базовый класс, необходимый для сохранения и загрузки данных объектов, это ...
- 25) Почему нельзя вызвать Broadcast() метод события в нескольких разных классах?
- 26) Что означает следующий макрос: DECLARE_DYNAMIC_DELEGATE_OneParam(FMyDelegateSignature, AActor*, ParamActor)?
- 27) Зачем нужен тип TSubclassOf?
- 28) В чем заключается отличие TSharedPtr от TSharedRef?
- 29) Может ли быть несколько объектов класса UGameInstance одновременно?
- 30) Что означает следующий макрос: DECLARE_MULTICAST_DELEGATE_I(FMyDelegateSignature)?
- 31) В каком случае DECLARE_EVENT лучше заменить на DECLARE_DYNAMIC_MULTICAST_DELEGATE?
- 32) Почему для одного объекта UINTERFACE создается 2 класса?
- 33) Что такое Listen Server в рамках UE5?
- 34) Что нужно для сборки Dedicated Server?





- 35) Что означает роль Authority?
- 36) Как превратить Standalone процесс игры в Listen Server?
- 37) Что такое Standalone в рамках UE5?
- 38) Что такое Репликация?
- 39) Что означает роль AutonomousProxy?
- 40) Что нужно, чтобы объект мог отправлять RPC?
- 41) Как в GameplayEffect добавить уменьшение значения определенного атрибута при его наложении?
- 42) Зачем нужен декоратор в Behavior Tree?
- 43) Что нужно сделать, чтобы избавиться от некорректного перемещения Character объектов при активации таски MoveTo?
- 44) Что нужно сделать чтобы подключить ввод с клавиатуры к открытию различного меню?
- 45) Чем отличается эффект с длительностью типа Infinite от эффекта типа Instant?
- 46) Зачем нужна служба в Behavior Tree?
- 47) Как добавить возможность AI-противнику видеть игрока?
- 48) Как выглядит макрос, автоматически генерирующий геттеры и сеттеры для атрибутов в UAttributeSet?
- 49) Сопоставьте объекты со способом управления их памятью:
- 50) Сопоставьте макросы и подходящие им ключевые слова:
- 51) Сопоставьте класс с его методом:
- 52) Сопоставьте класс с его расположением в рамках клиент-серверной архитектуры:
- 53) Соотнесите Blueprint класс его приставку в названии:
- 54) Соотнесите компонент и его владельца в квестовой системе:





- 55) Расположите в правильном порядке цепочку наследования UStaticMeshComponent:
- 56) Расположите значения Verbosity при логировании от самого критичного до наименее критичного:
- 57) Расположите в правильном порядке вызовы методов при стрельбе из оружия:
- 58) Расположите в правильном порядке вызовы методов при подборе оружия:
- 59) Расположите правильно порядок вызова методов при начале диалога:
- 60) Расположите в правильном порядке вызовы методов при отмене квеста:
- 61) Как корректно описать этапы подключения Enhanced Input Subsystem в проект с нуля?
- 62) Какие типы файлов есть в директории проекта и как лучше с ними взаимодействовать в рамках git?
- 63) Какое количество шаблонов для плагинов есть в Unreal Engine 5? Какой у них функционал?
- 64) Какие основные классы содержит Automation Framework? Зачем они нужны?
- 65) Какие действия необходимо выполнить для добавления Gameplay Ability System в проект?
- 66) Какие действия необходимо выполнить для создания диалоговой системы?
- 67) Зачем нужен тип TSubclassOf<AMyActor>?
- 68) Что означает следующий макрос:
DECLARE_MULTICAST_DELEGATE_I(FMyDelegateSignature)?
- 69) Как выглядит макрос, автоматически генерирующий геттеры и сеттеры для атрибутов в UAttributeSet?
- 70) Сопоставьте объекты со способом управления их памятью:
- 71) Соотнесите Blueprint класс его приставку в названии:
- 72) Расположите в правильном порядке цепочку наследования UStaticMeshComponent:





- 73) Расположите значения Verbosity при логировании от самого критичного до наименее критичного:
- 74) Расположите в правильном порядке вызовы методов при стрельбе из оружия:
- 75) Расположите в правильном порядке вызовы методов при подборе оружия:
- 76) Расположите правильно порядок вызова методов при начале диалога:
- 77) Расположите в правильном порядке вызовы методов при отмене квеста:

