



## 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, использующаяся 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 TShraredRef?
- (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 INTERFACE 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 выглядят 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: