



Сеть и репликация в Unreal Engine 5.sa_UnEn5

- 1) Какое ключевое слово макроса UPROPERTY позволяет реплицировать поле класса?
- 2) Какое ключевое слово макроса UPROPERTY позволяет вызывать функцию после изменения реплицируемой переменной?
- 3) Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет вызывать функцию только на клиенте?
- 4) Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет вызывать функцию и на сервере, и на клиенте?
- 5) Какое ключевое слово макроса UFUNCTION гарантирует, что RPC будет вызвана?
- 6) Какое ключевое слово макроса UFUNCTION не гарантирует, что RPC будет вызвана?
- 7) Какой макрос позволяет реплицировать переменные с условиями?
- 8) Какой класс нужен для хранения состояния игры на всех клиентах?
- 9) Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет вызывать функцию только на сервере?
- 10) Какое ключевое слово макроса UFUNCTION позволяет добавить функцию проверки, которая блокирует отправку в RPC, если возвращает false?
- 11) Без какого макроса не будет возможна репликация даже если пометить поле UPROPERTY(Replicated)?
- 12) Какой класс является базовым для всех UMG виджетов?
- 13) Что такое Dedicated Server в рамках UE5?
- 14) Что такое Listen Server в рамках UE5?
- 15) Что такое Client в рамках UE5?
- 16) Что нужно для сборки Dedicated Server?
- 17) Что такое RPC?





- 18) Что означает роль Authority?
- 19) Что означает роль SimulatedProxy?
- 20) Как превратить Standalone процесс игры в Listen Server?
- 21) Что такое Standalone в рамках UE5?
- 22) Что такое Репликация?
- 23) Что означает роль AutonomousProxy?
- 24) Что нужно, чтобы объект мог отправлять RPC?
- 25) Сопоставьте объект и его локальную роль на клиенте:
- 26) Сопоставьте класс с его методом:
- 27) Сопоставьте класс с его расположением в рамках клиент-серверной архитектуры:
- 28) Расположите в правильном порядке вызовы методов при отображения игроку изменения таймера игры:
- 29) Расположите в правильном порядке вызовы методов при стрельбе из оружия:
- 30) Расположите в правильном порядке вызовы методов при подборе оружия:
- 31) Как правильно описывается последовательность действий при выстреле одного игрока в другого в рамках клиент-серверной архитектуры?
- 32) Какое количество шаблонов для плагинов есть в Unreal Engine 5? Какой у них функционал?
- 33) Какие основные классы содержит Automation Framework? Зачем они нужны?

