|  |  |
| --- | --- |
| Державний університет «Житомирська політехніка»  Факультет інформаційно-комп’ютерних технологій  Кафедра комп’ютерних наук  Спеціальність: 122 «Ком’пютерні науки»  Освітній рівень: «бакалавр» | |
| «ЗАТВЕРДЖУЮ»  Проректор з НПР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.В. Морозов  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 р. | Затверджено на засіданні кафедри  протокол №\_\_ від \_\_\_\_\_\_\_\_2021 р.  В.о. завідувача кафедри \_\_\_\_\_\_\_\_\_ І.І. Сугоняк  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 р. |
|  |  |

**ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ**

**З ДИСЦИПЛІНИ «Технології програмування»**

|  |  |
| --- | --- |
| №  з/п | Текст завдання |
|  | Що таке геймдизайн? |
|  | Назвітьщо не відноситься до зони діяльності геймдизайнера |
|  | Які фактори роблять ідею цінною? |
|  | Чого не може бути в Концепт-документі |
|  | Що відноситься до сетінгу? |
|  | На що потрібно орієнтуватися при продумуванні сетінгу? |
|  | Які з цих етапів можуть бути заплановані після релізу гри? |
|  | Що з цього не є нарративним об'єктом на локації? |
|  | Найважливіша умова при написанні технічних текстів |
|  | Яким вимогам повинен задовольняти баг, щоб вважатися експлоїтом? |
|  | Що дає грі сюжет? |
|  | Для яких жанрів ігор характерна прогресія за рахунок збільшення ігрових сегментів? |
|  | Кодзіма пропонує вам, як змінити в кращу сторону кор-механіку вашого проекту. Який це фідбек? |
|  | Які креативні методи допомагають в опрацюванні ідей? |
|  | Які способи управління існують на мобільних пристроях? |
|  | Що таке лудо-нарративний дисонанс? |
|  | З яких причин у вибраній вами ніші може бути низька конкуренція? |
|  | Що розуміється під новим відрізком в прогресії гравця? |
|  | Що таке USP? |
|  | З чого складається пітч? |
|  | Які психотипи гравців існують? |
|  | Які психотипи гравців існують? |
|  | Які ігри відносяться до ААА ігор? |
|  | Які ігри відносяться до AAA+ ? |
|  | Навіщо потрібен прототип гри? |
|  | Який вид рівню(мапи) є вірним? |
|  | До якого типу інтерфейсу відносится:  миготливі стрілки, що вказують гравцеві шлях, таблички з підказками, що виникають прямо біля потрібних об'єктів в грі, або знаки оклику над головою у NPC. |
|  | До якого типу інтерфейсу відносится:  показники броні і патронів, що залишилися, які відображаються на костюмі персонажа і існують прямо в світі гри |
|  | Яка ключова особливість історій в іграх? |
|  | У чому функції ГДД? |
|  | В якому році був реліз Unity 1? |
|  | В якому році почалася розробка Unity? |
|  | В якому році вийшла безкоштовна версія Unity? |
|  | Як називається магазин готових ресурсів від Unity? |
|  | Які види ресурсів не можна завантажити з Asset Store? |
|  | Які види ресурсів не можна завантажити з Asset Store? |
|  | Які існують версії Unity для розробників? |
|  | Які існують версії Unity для розробників? |
|  | Що таке баг-трекер на сайті Unity? |
|  | Які матеріали і можливості не включає в себе розділ для вивчення Unity на офіційному сайті? |
|  | У якій версії Unity розробник може замінити splash screen на свій власний? |
|  | Що не включає в себе екосистема Unity? |
|  | Що не може бути компонентом ігрового об'єкта? |
|  | За що відповідає вкладка Lighting? |
|  | Для чого потрібна вкладка Navigator? |
|  | Яка вкладка відповідає за відображення повідомлень? |
|  | У якому вікні редактора відображаються всі об'єкти, розташовані на сцені? |
|  | Як називаеться вікно редактора, в якому прорісовиваеться зображення з камери або камер сцени? |
|  | Що відображається на вкладці Project? |
|  | Який компонент за замовчуванням містить порожній ігровий об'єкт? |
|  | Який компонент є у кожного об'єкта? |
|  | За що відповідає вкладка Hierarchy? |
|  | Які об'єкти додаються за замовчуванням?  (мається на увазі об'єкти додані відразу ж на сцену при створенні порожнього 3D проекту) |
|  | Який об'єкт відноситься до 2D-об'єктів, які можна створити в Unity? |
|  | Які Ассети не можна створити прямо в Unity? |
|  | Яким чином не можна створити ігровий об'єкт? |
|  | Яким чином можна відключити компонент у об'єкта? |
|  | Які дії не можна зробити над компонентом з меню в його верхній правій частині? |
|  | Що таке меш? |
|  | Які параметри компонента Mesh Renderer відповідають за можливість отримувати і відкидати тінь? |
|  | Які 3D-об'єкти (примітиви) можна створити в Unity? |
|  | Який матеріал встановлений за замовчуванням для 3D-об'єктів (примітивів) в Unity? |
|  | Що не можна зробити з колайдером об'єкту в Unity? |
|  | Для чого необхідний компонент коллайдер? |
|  | Чи можливо додавання декількох коллайдеров до одного ігрового об'єкту? |
|  | Щоб повністю контролювати рух двовимірного твердого тіла з коду, необхідно встановити тип Body Type значення: |
|  | Які існують параметри у компонента? |
|  | Яке поєднання клавіш дозволяє дублювати об'єкт на сцені? |
|  | Поле Animate Physics відповідає за: |
|  | Яка кількість частинок може одночасно перебувати на ігровій сцені? |
|  | Який клас вважається основним для наслідування в Unity? |
|  | Чому дорівнює 1 юніт у Unity? |
|  | Яку директиву потрібно дописати до змінної, щоб вона з'явилася в Unity? |
|  | Чи можна створювати власні функції в класі? |
|  | Який клас відповідає за обробку натискань? (мається на увазі клас, через який можна відстежити натиснув користувач на якусь клавішу або щось в цьому роді) |
|  | Яке з полів буде доступно в інспектор? |
|  | Яка з функцій нижче буде викликана першою? |
|  | В якому рядку правильно присвоєно компонент змінної? |
|  | Які методи спрацюють за час повного кліка мишкою на об'єкт?  \* На блоці є Collider, який дозволяє відстежувати натискання |
|  | Який метод Unity дозволяє створювати об'єкти під час гри? |
|  | Де створено поле, в яке можна вказати компонент анімації? |
|  | В якому рядку правильно вибирається випадкове число з діапазону? |
|  | У чому відмінності між Update і FixedUpate? |
|  | Як можна знищити об'єкт в Unity? |
|  | Який метод викликається при видаленні класу (об'єкта)? |
|  | Який символ служить для звернення до методу об'єкта?  Приклад об'єкта: |
|  | Де вірно відбувається вивід даних в консоль? |
|  | Для чого можна використовувати мову C #? |
|  | За якої умови результат буде дорівнює значенню true? |
|  | Що робить try-catch? |
|  | Де правильно створена змінна? |
|  | Які типи змінних існують? |
|  | Де правильно створений масив? |
|  | Що покаже код нижче? |
|  | Що покаже код нижче? |
|  | Яка функція коректно порівнює дві подстроки? |
|  | Які цикли існують в мові C #? |
|  | Що таке перевантаження методів? |
|  | У чому відмінність між break і continue? |
|  | У яких областях окрім ігор використовується Unity? |