

Проект «ИТ-класс в московской школе»

Контрольно-измерительные материалы

Направление «Геймдизайн»

подготовлен Федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением
высшего образования
«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

Москва, 2020

Инструкция по выполнению работы

При выполнении заданий нельзя пользоваться справочной литературой и любыми электронными информационными ресурсами. При выполнении заданий можно использовать калькулятор, электронные таблицы и среды разработки для языков программирования.

При выполнении заданий можно пользоваться черновиком. Записи в черновике и в тексте контрольных измерительных материалов, а также написанный программный код не учитываются при оценивании работы.

Баллы, полученные Вами за выполненные задания, суммируются. Постарайтесь выполнить как можно больше заданий и набрать наибольшее количество баллов.

После завершения работы проверьте, чтобы ответ на каждое задание в бланке ответов был записан под правильным номером.

1. Unity – это ...

- a. Название компьютерной игры
- b. Название компании, занимающейся разработкой игр
- c. Среда разработки компьютерных игр
- d. Логотип, которым отмечают качественные игры

2. Что такое скрипт (script)?

- a. Текст, состоящий из команд, которые может обработать и выполнить компьютер
- b. Последовательность выполнения команд, записанных в текстовых файлах
- c. Команды, которые выполняет компьютер
- d. Запись в специальном текстовом редакторе

3. Зачем нужна вкладка Project в Unity?

- a. С ее помощью можно управлять файлами проекта
- b. С ее помощью можно передвигать объекты на сцене
- c. С её помощью можно менять параметры компонентов
- d. С её помощью можно запустить игру

4. Зачем нужна вкладка Hierarchy?

- a. Она содержит список всех компонентов выбранного объекта
- b. Она содержит список всех файлов выбранного проекта
- c. Она содержит список всех игровых объектов на сцене
- d. Она содержит список всех параметров выбранного материала

5. Выберите типы переменных в порядке: строковый, целочисленный, дробный

- a. String, int, float
- b. String, float, int
- c. Float, integer, str
- d. String, integer, float

6. В каком варианте допущена ошибка при объявлении переменной?

- a. `int i;`
- b. `public float f = 0.3;`
- c. `private bool boolean = true;`
- d. `public string name = "Элизабет";`

7. Как обратиться к значению ввода относительно горизонтальной оси?

- a. `Input.horizontal`
- b. `Input.GetKeyDown("Horizontal")`

- c. `Input.GetAxis("Horizontal")`
 - d. `GetKey("Horizontal")`
8. Как обратиться к позиции текущего объекта?
- a. `collision.transform.position`
 - b. `gameObject.position`
 - c. `gameObject.GetComponent()`
 - d. `transform.position`
9. Что из перечисленного НЕ настраивается компонентом Rigidbody?
- a. Сила гравитации
 - b. Масса объекта
 - c. Сила импульсов и столкновений
 - d. Метод обработки столкновений
10. Как обнулить координаты, масштаб и поворот объекта на сцене?
- a. В инспекторе компонента Transform установить параметры Position на 0
 - b. В инспекторе открыть контекстное меню компонента Transform нужного вам объекта
 - c. Перетащить объект в Scene View на нулевые координаты
 - d. Выделить объект, нажать Delete
11. Как импортировать 3D-модель в Unity?
- a. Окно Hierarchy -> правая клавиша -> Import Model -> выбрать файл модели
 - b. Окно Project -> правая клавиша -> Import Package -> выбрать файл модели
 - c. Перетащить файл 3D модели в окно Project, или скопировать модель напрямую в папку Assets проекта
 - d. Меню сверху -> GameObject -> Import Model -> выбрать файл модели
12. Что делает команда `Debug.Log()`?
- a. Выводит сообщение в центр экрана игры
 - b. Записывает сообщение в отдельном лог-файле
 - c. Выводит сообщение в консоль
 - d. Выводит сообщение в консоль и записывает сообщение в отдельном лог-файле

Ответы:

- | | |
|------|------|
| 1. c | 3. a |
| 2. a | 4. c |

- 5. a
- 6. b
- 7. c
- 8. d
- 9. c
- 10. b
- 11. c
- 12. d