

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Интерактивная графика

Код, направление подготовки	27.03.04 УПРАВЛЕНИЕ В ТЕХНИЧЕСКИХ СИСТЕМАХ
Направленность (профиль)	Инженерия автоматизированных, информационных и робототехнических систем
Форма обучения	Очная, заочная
Кафедра-разработчик	Автоматики и компьютерных систем
Выпускающая кафедра	Автоматики и компьютерных систем

Проверяемая компетенция	№	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ПК-5	1	компонент объекта, который задает форму и делает его твердым, недоступным для прохождения сквозь него.	<ol style="list-style-type: none"> 1. - Transform 2. - Renderer 3. - Rigidbody 4. - Collider 	низкий
ПК-5	2	Событие OnTriggerEnter говорит о том, что...	<ol style="list-style-type: none"> 1. объект зашел в зону; 2. объект находится в зоне; 3. объект покинул зону 4. нет правильного ответа. 	низкий
ПК-5	3	Событие OnTriggerStay говорит о том, что...	<ol style="list-style-type: none"> 1. объект зашел в зону; 2. объект находится в зоне; 3. объект покинул зону 4. нет правильного ответа 	низкий
ПК-6	4	Событие OnTriggerExit говорит о том, что...	<ol style="list-style-type: none"> 1. объект зашел в зону; 2. объект находится в зоне; 3. объект покинул зону 4. нет правильного ответа 	низкий
ПК-6	5	Какая вкладка отвечает за отображение сообщений?	<ol style="list-style-type: none"> 1.Вкладка Inspector 2.Вкладка Project 3.Вкладка Console 4.Нет правильного ответа 	низкий
ПК-6	6	<p>Соотнесите изображение инструментов на панели инструментов с их функциями:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.  2.  3.  4.  5.  6.  	<ol style="list-style-type: none"> a. Универсальный инструмент, включающий в себя предыдущие три инструмента (Работа с 2D-объектами) b. Универсальный инструмент, включающий в себя предыдущие три инструмента. (Работа с 3D-объектами) c. Перемещение сцены в окне. d. Перемещение выбранного объекта в сцене. e. Вращение выбранного объекта f. Масштабирование выбранного объекта. 	средний
ПК-5	7	Чтобы создать _____, нужно активировать чекбокс Is Trigger		Средний
	8	Отметьте свойства	<ol style="list-style-type: none"> 1. - базовый компонент любого 	Средний

ПК-5		компонента Transform:	<ul style="list-style-type: none"> 2. - отвечает за положение объекта в окне Scene 3. - даёт возможность поворачивать объект 4. - даёт возможность масштабировать объекта 5. - даёт возможность трансформировать массу объекта 	
ПК-6	9	Соотнесите окна рабочей области интерфейса Unity: <ul style="list-style-type: none"> 1. Scene 2. Games 3. Hierarchy 4. Project 5. Inspector 	<ul style="list-style-type: none"> a. окно иерархии, всех элементов (GameObject), окна Scene. b. окно сцены, в котором выстраивается игровое пространство c. окно игры, наблюдаемое со стороны пользователя d. это система папок, в которых хранятся ассеты по категориям (текстуры, шрифты, звуки и т.д.). e. окно для изменения характеристик элементов игры 	Средний
ПК-5	10	Какие объекты добавляются по умолчанию?	<ul style="list-style-type: none"> 1.Объекты по умолчанию не добавляются 2.Один пустой объект и camera 3.Main camera, directional light 	Средний
ПК-6	11	Действие, которое происходит при попадании объекта в область пространства	<ul style="list-style-type: none"> 1. Transform 2. Renderer 3. Collider 4. Trigger 	Средний
ПК-6	12	Directional Light это:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Точечный источник света 2. Глобальное освещение сцены 3. Параллельное освещение сцены 4. Нет правильного ответа 	Средний
ПК-5	13	Соотнесите свойства базовых компонент: <ul style="list-style-type: none"> a. - Rigidbody b. - Renderer c. - Transform 	<ul style="list-style-type: none"> 1. - задаёт положение объекта в окне Scene, поворот и масштаб 2. - задаёт цвет объекта 3. - задаёт массу и другие физические свойства объекта 	Средний
ПК-5	14	Соотнесите базовые элементы скриптов: <ul style="list-style-type: none"> 1. <i>using</i> 2. <i>public class</i> 3. <i>void</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. функции, описывающие действия в игре b. обычно описан класс MonoBehaviour, содержащий набор функций для работы скрипта; c. подключение библиотек; 	Средний
ПК-5	15	_____ - термин в компьютерной графике, обозначающий процесс получения изображения по модели с помощью компьютерной программы		Средний
ПК-5	16	Что относится к интерфейсу Unity?	<ul style="list-style-type: none"> 1. Project window 2. Console window 	Высокий

			<ul style="list-style-type: none"> 3. Scene view 4. Game window 5. Simulation view 6. Scenery view 	
ПК-5	17	Какие 3D объекты есть в Unity?	<ul style="list-style-type: none"> 1. Куб 2. Камера 3. Капсула 4. Цилиндр 5. Поверхность 6. Лента Мёбиуса 	Высокий
ПК-5	18	Упорядочите действия по созданию приложения в Unity:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Импортировать ассет 2. Перенести объект в область Scene 3. Создать новый скрипт 4. Создать проект 5. Найти ассет в Asset Store 6. Выбрать нужные компоненты для импорта ассета 	Высокий
ПК-5	19	Game Engine в пакете Unity содержит:	<ul style="list-style-type: none"> 1. графический движок физический движок 2. звуковой движок 3. анимацию 4. управление памятью 5. редактор кода 	Высокий
ПК-5	20	Game Engine используются в приложениях, использующих 3D-графику в реальном времени:	<ul style="list-style-type: none"> 1. рекламные ролики 2. архитектурные визуализации 3. обучающие симуляторы 4. среды моделирования 5. фильмы 	Высокий