**ФОС по дисциплине «Визуализация программного обеспечения»**

**ОП ВО 24.04.03 Баллистика и гидроаэродинамика «Вычислительная аэрогидрогазодинамика и динамика полета», форма обучения очная**

ПСК-3.5 — способен к разработке алгоритмов работы системы управления КА

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Номер задания** | **Содержание вопроса** | **Компетенция** | **Время ответа, мин.** |
|  | Как называется система визуального скриптинга в Unreal Engine?  1. Blueprint  2. Redprint  3. Bluecode  4. Redcode | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Формула импульса  1. импульс = масса тела \* скорость тела  2. импульс = масса тела \* объём тела \* скорость тела  3. импульс = сила воздействия на тело \* масса тела  4. импульс = сила воздействия на тело \* скорость тела | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Как называется основная единица в UE, которая используется для создания геометрии мира?  1. Mesh  2. Smash  3. Geometry Variable  4. Node | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Как называются объекты, отвечающие за такие события как вызовы функций, переменные и т.п., которые могут использоваться в графах и системе визуального скриптинга?  1. Nodes  2. Events  3. FunctionCalls  4. Variables | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Как называется любой объект, который может быть помещени на уровень? К примеру, камера или место старта игрока.  1. Actors  2. Pawns  3. Pins  4. Nodes | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Как называется нода, которая срабатывает при запуске программы?  1. BeginPlay  2. BeginScene  3. StartNode  4. StartPlay | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Как называется самый базовый класс в Unreal Engine? По сути то, из чего строят все остальное.  1. Objects  2. Pawns  3. Components  4. Variables | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Как называется нода, отвечающая за создание импульса к объекту  1. Add Impulse  2. Create Impulse  3. Change Impulse  4. Impulse Event | ПСК-3.5 | 1 |
|  | Что нужно включить у объекта, чтобы на него воздействовала гравитация?  1. Enable gravity  2. Simulate gravity  3. Gravity on  4. Gravity events | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Что нужно включить у объекта, чтобы для него стала работать симуляция физики?  1. Simulate Physics  2. Enable Physics  3. Physics on  4. Physics events | ПСК-3.5 | 3 |
|  | На каком языке программирования написан Unreal Engine? | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Cube в Unreal Engine - это…? | ПСК-3.5 | 1 |
|  | Как называется стандартный тип переменных, которые сохраняют только одно из двух значений: true, false. | ПСК-3.5 | 1 |
|  | Как называется нода в функции класса, которая всегда указывает на текущий экземпляр класса? | ПСК-3.5 | 1 |
|  | Как называется метод, реагирующий на клик мыши по виджету? | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Что такое материал в Unreal Engine? | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Что такое коммит в Git? | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Что такое LFS в Git? | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Что такое Widgets в Unreal Engine? | ПСК-3.5 | 3 |
|  | Какие базовые формы (Shapes) Actors используются в Unreal Engine? | ПСК-3.5 | 3 |