

Документ подписан электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 11.06.2026 09:49:14
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3dbb1dcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Название дисциплины, семестр

09.03.04.

Программная инженерия

Направленность (профиль)

Программное обеспечение компьютерных систем

Форма обучения

Очная

Кафедра-разработчик

Автоматики и компьютерных систем

Выпускающая кафедра

Автоматики и компьютерных систем

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине

№	Проверяемая компетенция	Задание	Тип сложности вопроса
1	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите верное определение. Геймдизайн – это: 1. Процесс написания кода игровой логики. 2. Проектирование содержания, правил, механик и сюжета игры. 3. Создание 3D-моделей персонажей. 4. Тестирование игры на наличие багов.	низкий
2	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите один правильный ответ. Какой инструмент чаще всего используется для управления версиями в игровых проектах? 1. Trello 2. Git 3. Jira 4. Slack	низкий
3	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Дополните фразу. Процесс повторного использования готовых решений (паттернов, кода) в игровой разработке называется _____	низкий
4	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите один правильный ответ. Что такое «пайплайн» в разработке игр? 1. Последовательность этапов производства от идеи до релиза. 2. Инструмент для отладки кода. 3. Тип игрового движка. 4. Жанр компьютерной игры.	низкий
5	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите верное утверждение. Что такое юнит-тестирование в контексте игровой разработки? 1. Тестирование всей игры одним человеком. 2. Написание тестов для проверки отдельных функций или классов (например, расчёт урона). 3. Проверка локаций на наличие артефактов рендеринга. 4. Тестирование интерфейса на удобство использования.	низкий
6	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Рассчитайте. Игровой движок рендерит сцену с частотой 30 кадров в секунду. Сколько миллисекунд отводится на один кадр (включая все вычисления)? 1. 30 мс 2. 33,33 мс 3. 16,67 мс 4. 0,03 мс	средний
7	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Установите соответствие. 1. Мудборд 2. HUD 3. UI-оболочка А. Главное меню и настройки. В. Индикаторы здоровья, боеприпасов, счёт. С. Сборник референсов, иллюстрирующий настроение игры.	средний
8	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите один или несколько правильных ответов. Какие методы позволяют оптимизировать производительность игры? 1. Использование LOD (уровней детализации). 2. Пулы объектов (object pooling). 3. Увеличение количества полигонов. 4. Отложенный рендеринг (deferred rendering).	средний
9	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Вставьте пропущенное словосочетание. Техника оптимизации, при которой объекты группируются и переиспользуются вместо постоянного создания и удаления, называется _____ (два слова).	средний
10	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Соотнесите архитектурные паттерны с их описанием. 1. Компонентный (Component) 2. Наблюдатель (Observer) 3. Состояние (State) А. Обеспечивает связь «один-ко-многим», когда изменение одного объекта влечёт обновление зависимых. В. Позволяет переключать поведение объекта в зависимости от состояния. С. Разделяет функциональность на независимые компоненты (например, Transform, Renderer).	средний

11	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите один правильный ответ. Что такое «триггер» в игровом уровне? 1. Объект, который активирует событие при входе игрока. 2. Непроходимая стена. 3. Источник света. 4. Анимация персонажа.	средний
12	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите один или несколько правильных ответов. Какие инструменты относятся к системам контроля версий? 1. Git 2. SVN 3. Unity Collab 4. Photoshop	средний
13	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Дополните фразу. Процесс выявления узких мест в производительности игры с помощью специальных программ называется _____.	средний
14	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Установите соответствие. 1. Коллизия 2. NPC 3. Спавн А. Место появления объектов/врагов. В. Проверка пересечения объектов. С. Персонаж, управляемый компьютером.	средний
15	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите верную формулу класса точности прибора (для измерительных систем – аналогия для игровых таймеров). Если абсолютная погрешность измерения времени в игре составляет 0,02 с, а измеряемая величина 1 с, то относительная погрешность равна: 1. 0,02% 2. 2% 3. 0,5% 4. 5%	средний
16	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Упорядочите этапы производства игры. 1. Pre-production (препродакшен). 2. Production (создание контента и кода). 3. Concept (концепция). 4. Post-production (тестирование, отладка, релиз). В ответ запишите последовательность цифр.	высокий
17	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите несколько правильных ответов. Какие документы входят в геймдизайн-документ (ГДД)? 1. Концепция игры (жанр, ЦА, механики). 2. Техническое задание на разработку. 3. Бинарный файл игры. 4. Сценарий уровней и сюжета.	высокий
18	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Расположите этапы разработки интерфейса в правильном порядке. 1. Реализация в игровом движке. 2. Создание макетов (wireframe). 3. Сбор референсов и мудборда. 4. Тестирование и доработка. В ответ запишите последовательность цифр	высокий
19	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Выберите несколько правильных ответов. Какие этапы включает итеративный дизайн? 1. Быстрое прототипирование. 2. Плейтест. 3. Написание финального отчёта. 4. Ревизия и повторение.	высокий
20	ОПК-1.5 ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-6.1	Расположите в правильном порядке шаги обработки ввода игрока от нажатия клавиши до отображения результата на экране. 1. Обновление игровой логики. 2. Вызов события или изменение состояния переменной. 3. Получение ввода из системы (Input Manager). 4. Рендеринг обновлённого кадра. В ответ запишите последовательность цифр	высокий