

**5330100 - Kompyuter ilmlari va dasturlash texnologiyalari (yo'nalishlar
bo'yicha) bakalavriat ta'lim yo'nalishi**

3-kurs

**“Kompyuter o'yinlarini yaratish texnologiyalari” fanidan nazorat savollari
ro'yhati**

Unity dasturi haqida tushuncha

2D grafika haqida tushuncha

3D grafika haqida tushuncha

Kompyuter o'yinlarini yaratish redaktorlari

Construct dasturi haqida

Unreal Engine haqida

O'yin mantiqi va rejalashtirish

Grafikalar va ularning turlatri

Unity dasturining elementleri

Dasturda loyiha tushunchasi

Loyihalarni import qilish

Loyihalarni saqlash va eksport qilish

GitHub haqida tushuncha

Unity Manager haqida tushuncha

Terrain obektler

Terrain obektlarning xossalari

Terrain obyektlarni loyihaga qo'llash

Landshaftlar haqida tushuncha

Ob'ektlar yaratish va o'zgartirish

Terrain ob'ektlar yordamida landshaftlar yaratish

Unity dasturida Material tushunchasi

Material yaratish va o'zgartirish

Material xossalari

Materialning ranggi va fizik xossalari

Teksturalar haqida tushuncha

Landshaftlarni 2D teksturalar yordamida bezash

Teksturalar yaratish va o'zgartirish

Effektlar haqida tushuncha

Nurlar haqida tushuncha

Particle System haqida tushuncha

Raycast haqida tushuncha

Nurlarning xossalari va ularni boshqarish

Nurlarni yaratish

Tutun effektini hosil qilish

Particle System bilan ishlash

Raycast orqali nurlarni hosil qilish

Nurlarning uzunligi va ularni boshqarish

Nur urilgan ob'ektlarning kordinatasini aniqlash

Unity dasturida skriptler

C# dasturlash tili haqqida

C# dasturlash tilida klasslar

Klass modifikatorlari

C# dasturlash tilini Unity dasturida qo'shish

Elementlarga C# tili foydalanish

C# tili orqali skriptlar yaratish

Skriptlar haqida tushuncha

Elementlarni boshqarish va funksiyalar

Funksiyalarni yaratish

Funksiyalarning qiymatlari

Yaratilgan o'yinlarni ilovaga aylantirish

O'yin dvijoklari haqida tushuncha

O'yin ierarxiyasi haqida tushuncha

Unity dasturining ish stoli haqida tushuncha

Unity dasturining oynasi haqida tushuncha

Unity dasturining menyulari haqida tushuncha

File va Edit menyusi haqida tushuncha

Assets menyusi haqida tushuncha

GameObject menyusi haqida tushuncha

Components menyusi haqida tushuncha

Window va Help menyusi haqida tushuncha

Project oynasi haqida tushuncha

Free Aspect oynasi haqida tushuncha

Inspector oynasi haqida tushuncha

Hierarchy oynasi haqida tushuncha

Kameralar haqida tushuncha

Kameralarni boshqarish

Yorug'lik va yoritish

Console oynasi haqida tushuncha

Audiolarni boshqarish haqida tushuncha

Sahna oynasi haqida tushuncha

Animatsiya haqida tushuncha

Unity dasturida animatsiyalarni joylashtirish

Modeller haqida tushuncha