問１　UnityのGameObjectに貼り付けることのできるスクリプトは①　　　　　　　　というクラスを継承している必要がある。

下線部①に当てはまる適切な言葉を下記から選びなさい。

　ア Animation　イ MonoBehaviour　ウ CharacterController　エ　RigidBody

問２ GameObjectにはRigidBody、CharacterController、MeshColliderなど①

　　と呼ばれるものを貼り付けることができる。

下線部①に当てはまる適切な言葉を下記から選びなさい。

　ア　Inspector　イ　Component ウ Project　エ　Material

問３　シーンを切り替えるための関数を下記から選びなさい。

　ア　GameObject.GetComponent()

イ　SceneManager.LoadScene()

ウ　Input.GetKey()

問４　GameObjectに貼り付けられているRigidBodyやCharacterControllerなどのインスタンスを取得する関数を下記から選びなさい。

　ア　GameObject.GetComponent()

イ　SceneManager.LoadScene()

ウ　Input.GetKey()

1. キャラクターのコリジョン検出やコリジョン解決をサポートしてくれるコンポーネントを下記から選びなさい。

ア　MeshRenderer　イ　AudioSource

ウ　AudioListener エ　CharacterController

1. Unityのアニメーションシステムの名称を下記から選びなさい。

ア　RigidBody　イ　Mecanim　ウ　CharacterController　エ　AnimationClip

1. ステートマシンを使ったアニメーションの遷移をビジュアルスクリプトを使って記

述できるアセットを下記から選びなさい。

ア　AnimationController　イ　Particle　ウ　AnimationClip　エ　uGUI

1. 問3のアセットを使って、アニメーションの再生を行うコンポーネントを下記から選びなさい。

ア　AnimationController イ　BoxCollider ウ　Animator　エ　SpriteRenderer

問 1

クリア判定や、ギミック起動判定などキャラクタがColliderを通過できるように

ためのColliderのプロパティを下記から選びなさい。

ア Is Kinematic イ　Use Gravity　ウ Is Trigger エ Receive shadow

問2

問1のプロパティがオンになっているColliderに他のRigidBody/Colliderが接触した

時の呼ばれるコールバック関数を下記から選びなさい。

ア Update イ OnTriggerStayウ OnCollisionEnter　エ OnTriggerEnter

問3

Colliderを設定しているゲームオブジェクトの上でマウスがクリックされた場合に呼ばれるコールバック関数を下記から選びなさい。

ア OnMouseDown イ OnMouseOver　ウ OnMouseUp　エ OnTriggerEnter

問4

Colliderを設定しているゲームオブジェクトの上でマウスのクリックが解除場合に呼ばれるコールバック関数を下記から選びなさい。

ア OnMouseDown イ OnMouseOver　ウ OnMouseUp　エ OnTriggerEnter