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()