1. Omów pojęcie silnik gry.
2. Omów pojęcie ludologii.
3. Omów koncepcję sceny w Unity.
4. Omów różne widoki w grach.
5. Omów podstawy implementacji fizyki w środowisku Unity.
6. Wyjaśnij podstawowe mechanizmy działania skryptów.
7. Omów cykl życia funkcji w Unity.
8. Omów prowadzenie gracza.
9. Jakie elementy powinien zawierać Game Design Document?
10. Omów etapy produkcji gier.
11. Omów cele realizacji gier.
12. Omów koncepcję tetrady podstawowej.
13. Omów podstawowe komponenty w Unity.
14. Omów podstawowe obiekty gry w Unity.
15. Omów koncepcję tworzenia UI w Unity.
16. Zdefiniuj pojęcie gry.
17. Omów koncepcję światła w Unity.
18. Omów podstawy tworzenie animacji w Unity.
19. Omów koncepcję kamery w Unity.
20. Multiplaformowość a Unity.