

テスト出るよ↓

✓ スクリプトからゲームを一時停止したい時はどのように記述すればよいか選んでください。 \*20/20

☒ Time.timeScale = 0.0f; ✓

☐ Time.timeScale = 1.0f;

☐ Time.timeScale = 2.0f;

✓ TimeScaleを操作することで物理演算は基本的に停止する。正しいか正しくないか選んでください。 \*20/20

☒ 正しい ✓

☐ 正しくない

✓ TimeScaleを操作することでアニメーションは基本的に停止する。正しいか正しくないか選んでください。 \*20/20

☒ 正しい ✓

☐ 正しくない

テスト出るよ↓

✓ TimeScaleを操作することで停止する関数を選んでください。 \* 20/20

☒ FixedUpdate ✓

☐ Update

☐ LateUpdate

✓ CanvasコンポーネントのSort Orderは何を表しているか選んでください。 \*20/20

☐ 画面サイズ

☐ 描画方法

☒ 描画の優先度



☐ 座標

✓ 狭い領域に大量の要素を配置したい時、スクロールすることで全ての要素にアクセスできるようにするUIの機能を選んでください。 \*20/20

☐ Image

☐ Toggle

☒ Scroll View



☐ Canvas

✓ Buttonコンポーネントのinteractableをfalseにするとどのような変化が起こるか選んでください。 \*20/20

☐ ボタンが押せるようになる

☒ ボタンが押せなくなる



テスト出るよ↓

✓ [System.Serializable]のように変数やクラスの前に記述することで属性を付与するものはどれか選んでください。 \*20/20

☒ Attribute



☐ Header

☐ Static

☐ Multiline

✓ EventTriggerのEvent Typeで「 PointerEnter」はどのような状況で呼ばれるイベントか選んでください。 \*20/20

- ☒ マウスカーソルが重なった瞬間 ✓
- ☐ マウスカーソルが離れた瞬間
- ☐ 自身がクリックされた瞬間
- ☐ オブジェクト上でマウスが押されたまま移動している間

✓ EventTriggerをスプライトで実行したい場合、UIとは違って様々な措置を取る必要があります。この中で**実行しなくてもよい措置**を選んでください。 \*20/20

- ☐ 何でもいのでColliderをアタッチする
- ☐ EventSystemを追加する
- ☒ Rigidbodyをアタッチする ✓
- ☐ メインカメラにPhysics 2D Raycasterをアタッチする

✓ ナビメッシュを使用するオブジェクトにアタッチするコンポーネントを選んでください。 \*20/20

- ☐ NavMeshLayer
- ☒ NavMeshAgent ✓
- ☐ Rigidbody
- ☐ EventTrigger

テスト出るよ↓

- ✓ ナビメッシュを生成する際、対象になるステージや障害物に行く必要 \*20/20  
のある処置を選んでください。

- ☒ Navigation Staticにチェックを入れる ✓
- ☐ NavMesh Agent を設定
- ☐ Rigidbodyをアタッチする
- ☐ Positionを0にする

- ✓ スプライトを3D空間上に追加して影を落とす時に必要な手順を選んで \*20/20  
ください。

- ☒ デバッグモードにして設定を変更する ✓
- ☐ Project Settingの設定を変更する
- ☐ ポストエフェクトを追加する
- ☐ 2D Spriteを追加する

テスト出るよ↓

- ✓ Unityでポストエフェクトを扱いたい時に追加しなくてはならないパッ \*20/20  
ケージを選んでください。

- ☐ 2D Sprite
- ☐ TextMeshPro
- ☐ Post Effect
- ☒ Post Processing ✓

テスト出るよ↓

- ✓ ヒエラルキーウィンドウにあるオブジェクトをプロジェクトウィンドウにドラッグ&ドロップすることで作成できる、オブジェクトの複製を簡単にする要素はどれか選んでください。 \*20/20

☐ Component

☐ Material

☒ Prefab



☐ Scene

テスト出るよ↓

- ✓ スクリプト上でオブジェクトを生成したい時、どのように記述すればよいか選んでください。 \*20/20

☐ Translate

☐ Destroy

☒ Instantiate



☐ Find

テスト出るよ↓

- ✓ Raycastを使用しようとした際にこのようなエラーが出てしまった。どのように解決すればよいか選んでください。 \*20/20

```
Vector3 Origin = Vector3.zero;
```

```
RaycastHit hit;
```

```
if (Physics.Raycast(Origin, Vector3.up, hit))
```

```
{
```

```
...
```

```
}
```

CS1503: 引数 3: は 'UnityEngine.RaycastHit' から 'float' へ変換することはできません

CS0165: 未割り当てのローカル変数 'hit' が使用されました

☐ 第一引数を「Vector3.One」にする

☐ 第二引数を「Vector3.Right」にする

☒ 第三引数を「out hit」にする



☐ 第四引数に「10.0f」を追加する

テスト出るよ↓

✓ 「RaycastAllで取得したオブジェクトの配列は必ず衝突した順番になる。」 \*20/20

この説明は正しいか正しくないか選んでください。

☐ 正しい

☒ 正しくない



✓ Animator Controllerの「Any State」の特徴として正しいものを選んでください。 \*20/20

☐ 遷移条件を設定する必要がない

☒ どのステートからでも遷移することができる



☐ Triggerパラメータのみ使用できる

☐ 最初に遷移するステートである

テスト出るよ↓

✓ Unity用のネットワークサービスであるPUNは何の略称か選んでください。 \*20/20

☐ Physics Unity Networking

☐ Photon Unity Navigation

☒ Photon Unity Networking



☐ Photon Update Networking

テスト出るよ↓

- ✓ PUNにおいて、プレイヤーの体力などプレイヤーごとに持つパラメータを管理し、他のプレイヤーからもアクセスできるようにする機能はどれか選りなさい。 \*20/20

- ☒ カスタムプロパティ ✓
- ☐ リモートプロシージャーコール
- ☐ PhotonView
- ☐ ロビー

テスト出るよ↓

- ✓ "Player"という名前のオブジェクトを検索したい時、どのように記述すればよいか選んでください。 \*20/20

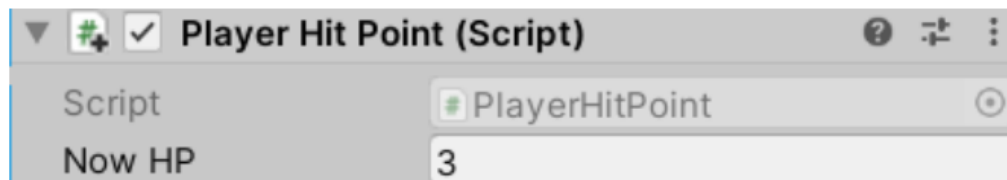
- ☐ Instantiate("Player");
- ☒ Find("Player"); ✓
- ☐ FindGameObjectWithTag("Player");
- ☐ GetComponent("Player");

テスト出るよ↓

- ✓ スクリプト上で自身のオブジェクトを削除したい時、どのように記述すればよいか選んでください。 \*20/20

- ☐ Destroy(this);
- ☒ Destroy(gameObject); ✓
- ☐ Delete(this);
- ☐ Delete(gameObject);

- ✓ プレイヤーの体力をインスペクターウィンドウに表示して、自由に調整できるようにしたい。体力を格納するint型変数「NowHP」をどのように宣言すればよいか選んでください。 \*20/20



- ☐ private int NowHP;
- ☒ public int NowHP; ✓
- ☐ int NowHP;
- ☐ protected int NowHP;

テスト出るよ↓

- ✓ コンソールウィンドウにメッセージを出力する処理はどれか選んでください。 \*5/5

- ☐ Debug.DrawRay
- ☒ Debug.Log ✓
- ☐ Debug.DrawLine
- ☐ Debug.Break

テスト出るよ↓

- ✓ アイテムの取得や別マップへの入り口など「跳ね返ってほしくないけど当たり判定はとりたい」という時は、コライダーをどう設定すればよいか選んでください。 \*5/5

- ☐ Materialを設定する
- ☒ Is Triggerにチェックを入れる ✓
- ☐ Box Colliderを削除する
- ☐ Sizeを1000000倍にする



テスト出るよ↓

- ✓ クリア画面を作成したが、背景が最前面に表示されてしまった。Unityに \*5/5  
おけるUI（Image）の優先度はどのように設定できるか選んでください。



- ☐ ヒエラルキーウィンドウにおいて上部にある画像が前面に表示される
- ☒ ヒエラルキーウィンドウにおいて下部にある画像が前面に表示される ✓
- ☐ インスペクターウィンドウで優先度を設定する
- ☐ 背景のZ値を調整する

テスト出るよ↓

- ✓ PUNにおいて、ネットワークに接続すると最初にアクセスされる仮想の \*5/5  
場所を何と  
呼ぶか選んでください。

- ☐ ルーム
- ☒ ロビー ✓
- ☐ エントランス
- ☐ スタート

授業時間中に作った（提出した）ゲームについての説明を書く。