1. LuaInterface核心是C#通过Pinvoke对lua C库调用的封装，所以，在Unity中，LuaInterface就是C#与Lua进行交互的接口
2. wrap是对C#类的成员函数，成员变量通过映射的方式
3. 当lua虚拟机启动时，会将wrap文件加载到lua虚拟机，然后lua就可以识别调用
4. Lua调用Wrap，Wrap调用C#，实现Lua调用C#

5、C#调用lua，是C#通过Pinvoke的方式调用了lua的dll（一个C库），然后这个dll执行了lua脚本