1. 判断题（每题2分， 合计20分）
2. string是引用类型，因此可以被new出来，在内存中分别存储在栈内存和堆内存中。
3. 在C#中子类和父类可以相互转换。
4. 在C#中抽象类不能被实例化，且其中不能有普通方法。
5. 关键字override和virsual 和 private可以同时使用于同一个方法。
6. virsual关键字用于修饰成员方法，使得该方法可以被子类继承。
7. 在C#中System.Object是万类之祖，int也继承自System.Object，因此int是class类型。
8. 在C#的结构体类型中，其成员默认是公开的，这点与类恰恰相反。
9. 在Unity中，Update总是在FixUpdate前被调用。
10. 在Unity中，一个游戏对象如果设定了父对象，父对象的改变总是会影响子对象。
11. Transform是每个被实例化的Unity对象都必须具备的组件，且用任何方法都无法移除。
12. 简答题（每题6分， 共计60分）
13. 请简述结构体（struct）与类（Class）的区别。
14. 请简述ref和out关键字的区别。
15. 请简述装箱和拆箱的特点。
16. 请简述面向对象的三大特征, 并说出你的理解。
17. 什么时候用List， 什么时候用Dictionary, 什么时候用Array？
18. 请简述private, public, protected, internal的区别。
19. 在Unity中，碰撞发生的必要条件是什么？
20. 请简述Unity协程和C#多线程的区别。
21. 请简述for循环遍历和foreach循环遍历的区别。
22. 请默写出Unity中的生命周期，及其调用次数。
23. 程序题（共2题， 合计20分）
24. 请默写出冒泡排序。
25. 用代码实现以下需求：假设有任意10个数，筛选出其中所有大于其平均值的数。
26. 逻辑思维题（加分题， 10分）

假设有一个无限大的池子，手上有两个杯子， 容量分别为三升和五升，且均没有任何刻度。

问： 如何取到四升水。