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. 填空题（每空2分，合计20分）
13. 我们在朝一个方法传递参数时，可以用\_\_\_\_关键字修饰参数，表示这是一个引用传递， 引用传递\_\_\_\_（yes/no）修改外面的变量的值。
14. 数组的长度我们可以用数组中的属性\_\_\_\_\_\_表示；同理对于一个List，可以用\_\_\_\_\_表示其中的元素个数。
15. 访问修饰符一共有4个，分别是\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.
16. 结构体是\_\_\_\_\_\_类型， 类是\_\_\_\_\_\_\_类型， 结构体和类都可以用\_\_\_\_\_关键字初始化.
17. 当我们把一个值类型赋值给引用类型时，会发生\_\_\_\_\_\_操作；反之，当把引用类型赋值给值类型时，会发生\_\_\_\_\_\_\_操作。
18. 选择题（每题2分，合计20分）
19. 以下不属于值类型的是（）
20. 布尔类型 B.结构体类型 C.整数类型 D.数组类型
21. 我们可以用以下哪个关键字重写父类方法（）
22. protected B.virtual C.void D. override
23. 在同一个类中，方法可以同名，但前提是（）
24. 返回值类型不同 B.参数类型或个数不同 C.参数个数和顺序不同 D.以上全部
25. 字符串中常常会出现转义字符，以下哪个选项可以使得转义字符无效（）
26. ！ B. \” C.@ D. \n
27. Unity中有几个指定用处的文件夹，其中常用于做热更新的是（）
28. Resources B. StreamingAssets C.Application.datapath D.PersistentDataPath
29. 在Unity的组件生命周期中，可以反复触发的是（）
30. Awake() B. OnEnable() C.OnDestroy() D.Start()
31. 在Unity中，给Rigidbody添加力时可以选择四种模式，其中（）会忽略对象质量，并施加瞬间力。
32. Force B.Accleration C.Impulse D.VelocityChange
33. Time.scale会影响游戏世界中的时间缩放，当把Time.scale调至0.5时，FixedUpdate和Update的调用次数会（）
34. 均下降一半 B.均不受影响 C.前者一半，后者不受影响 D.均增加一倍
35. 关于Vector3，下面哪个方法可以表示两个向量的相似程度（）
36. Vector3.Project() B. Vector3.Dot() C.Vecotor3.Cross() D.Vector3.Distance()
37. 下面关于构造方法说法错误的是（）
38. 构造方法可以包含参数
39. 对于一个对象来说，构造方法可以有多个
40. 构造方法可以用访问修饰符修饰
41. 构造方法可以有返回值类型
42. 简答题（每题4分， 共计20分）
43. 请简述面向对象的三大特征, 并说出你的理解。
44. 什么时候用List， 什么时候用Dictionary, 什么时候用Array？
45. 在Unity中，碰撞发生的必要条件是什么？
46. 请简述Unity协程和C#多线程的区别。
47. 请默写出Unity中的生命周期，及其调用次数。
48. 程序题（共2题， 合计20分）
49. 请默写出冒泡排序。
50. 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。