1. 判断题（每题2分，共计20分）
2. 变量可以用任意字符命名，但是不能以数字开头。
3. 在C#数中，struct和类class都是引用类型，因此都能用new实例化。
4. ++a和a++都是自增运算，在单独作为表达式时，它们的运算结果是一致的。
5. 对于一个引用类型的数组，它的所有数据都存储在堆内存中，其数组元素为该引用类型的元素。
6. 当一个方法的参数被ref修饰时，在方法体内必须堆该参数进行赋值。
7. 方法的重载是指，两个方法名相同，但是参数列表不同或返回值类型不同。
8. 对于一个静态类，我们需要实例化该类再进行访问其中的成员。
9. 类中的成员，默认都是private的。
10. Unity中用户自定义的脚本，脚本名和类名必须相同, 即使不继承自Monobehaviour。
11. Unity中的一个游戏对象可以有多个Collider.
12. 简答题（每题6分， 共计60分）
13. 请简述this和base关键字的区别。
14. 请简述private, public, protected, internal的区别
15. 请默写出Unity中的生命周期，及其调用次数。
16. 请简述向量的点乘、叉乘以及归一化（标准化）的意义。
17. 请简述Unity3d中协程和线程的区别。
18. 请简述简述prefab的用处。
19. 在Unity中，两个动态碰撞体发生碰撞和触发时会分别触发三个事件，请写出它们的方法名，以及调用时机。
20. 什么是编码、解码？最常用的编码是什么？在Unity中如何获取它们。
21. 请写出至少一个你已知的游戏优化方法。
22. 请简述值类型和引用类型的区别。
23. 程序题（每题10分， 共计20分）
24. 请默写出选择排序。
25. 用代码实现以下需求： 输出100以内所有能被3整除且个位数为6的数。
26. 逻辑思维题（加分题，共计10分）

假设一栋写字楼有八部电梯，尚未安装和投入使用，请设计一个最优的电梯运行的方案，以充分利用电梯，尽量避免拥挤。