**乐城堡 Unity 工程师笔试题**

如无不便，请您使用 github.com 提交答案，回复 git 代码库地址即可。否则，请使用 zip 压缩包以邮件附件形式提交代码。

1. 1)实现 move(GameObject gameObject, Vector3 begin, Vector3 end, float time, bool pingpong){

}

使gameObject在time秒内，从begin移动到end，若pingpong为true，则在结束时使gameObject在time秒内从end移动到begin，如此往复。

2)在上题基础上实现 easeIn easeOut easeInOut 动画效果

2．请按照您对前端网络层的理解，自定设计目标，设计一套多线程的前端网络框架，可用UML，线框图或伪代码表达，并辅以必要的文字说明。

3. 假定一个2D场景中有数量众多且分布不均匀的（10w+）gameobject，摄像机在场景中自由移动，请按照您对场景管理的理解，自定设计目标，设计一个管理机制来管理这些gameobject，可用伪代码表达，并辅以必要的文字说明。