Unity面试题

Date:2020/07/13

Date:2020/07/10

#Unity相关

1. Q：GC

A： <https://blog.csdn.net/wangjiangrong/article/details/89011349>

<https://www.cnblogs.com/wangqiang3311/p/10280000.html>

#C#相关

1. Q：C#修饰符有什么，区别？internal怎么用

A：:

1. Q：Linkedlist和List区别

A：

1. Q：Set和Dictionary怎么去重的？如果有两个gameobject，希望他们会被set去重怎么做？重写哈希函数。

A： <https://blog.csdn.net/a_dev/article/details/79424513>

<https://www.zhihu.com/question/50903503?sort=created>

<https://www.cnblogs.com/alibai/p/3520179.html>

<https://www.cnblogs.com/junjieok/p/5705586.html>

<https://blog.csdn.net/BillCYJ/article/details/90519496>

<https://docs.microsoft.com/zh-cn/previous-versions/ms173147(v=vs.80)>

<http://www.manongjc.com/detail/15-hnccavqukdflpgw.html>

<https://www.cnblogs.com/mq0036/p/9166893.html>

1. Q：委托是什么？

A：

1. Q：Struct和Class有什么区别？值传递和引用传递区别？

A：<https://www.cnblogs.com/jjg0519/p/10341010.html>

<https://blog.csdn.net/lsl277879661/article/details/56481650>

1. Q： 重载和重写的区别

A： <https://www.cnblogs.com/hhx626/p/6010464.html>

Date:2020/07/09

#Unity相关

1. Q:场景管理（10000人在场景中，插入一个新人）

A:

1. Q：C#字典 contains key时间复杂度

A：

1. Q：NGUI Drawcall

A：

1. Q：Unity Shadermap 实现

A：

#算法相关

1. Q：哈希表实现

A：

Date:2020/07/07

#Unity相关

1. Q：UGUI适配

A：

1. Q：Unity生命周期

A：

#网络相关

1. Q：Proto协议关键字

A：<https://blog.csdn.net/code_style/article/details/82751720>

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/69932332>

1. Q：proto和json区别

A：

#算法相关

1. Q：翻转Int数

A：

1. Q：A\*算法

Date:2020/07/06

#Unity相关

1. Q：UGUI显示3D粒子

A：2017：<https://blog.csdn.net/weixin_45725888/article/details/104340114>

2019：<https://blog.csdn.net/ak47007tiger/article/details/93538164>

1. Q：AB包加载卸载 若从streaming加载

A：Unity2017 <https://www.cnblogs.com/Roz-001/p/11237198.html>

从StreamingAsssets文件夹加载 <https://www.cnblogs.com/zouqiang/p/9053426.html>

Unity2019 <https://blog.csdn.net/a1191835397/article/details/96989037>

1. Q：动静态合批

A：Unity合批 <https://gameinstitute.qq.com/community/detail/114323>

Batch <https://gameinstitute.qq.com/community/detail/113040>

# Unity 优化之25种在渲染中不能合批的原因

# <https://github.com/Unity-Technologies/BatchBreakingCause>

# <https://www.jianshu.com/p/43efe4d35ccd>

1. Q：渲染层级由谁决定

A：<https://zhuanlan.zhihu.com/p/93107721>

<https://blog.csdn.net/qq_34444468/article/details/79148799>

<https://blog.csdn.net/yuanyuanluoluo/article/details/78373781>

1. Q：优化方向

A:

1. Q:UGUI NGUI重绘原理

A:UGUI Rebuild <https://blog.csdn.net/qq_39574690/article/details/104446897>

<https://www.jianshu.com/p/eb1087030665>

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/46208753>

<http://www.luyixian.cn/news_show_377085.aspx>

NGUI Rebuild

1. Q：Unity 判断敌人在玩家方位（点乘，叉乘）

A：<https://blog.csdn.net/yupu56/article/details/53609028>

<https://www.jianshu.com/p/df8ac577e5da>

<https://www.cnblogs.com/lifangti/p/unity3D.html>

#图形学相关

1. Q：裁剪

A：

1. Q：模版测试

A：

#Lua相关

1. Q：lua一般问如何做面向对象 如何做继承

A：

1. Q：lua如何与宿主语言交互

A：

1. Q：lua GC

A：

#C++相关

1. Q：静态链接动态链接原理

A：

1. Q：内存

A：

1. Q：哈希

A：

1. Q：STL

A：

#数据结构

#网络

1. Q：帧同步

A：