**MarshalByRefObject**

跨程序域执行的关键是MarshalByRefObject类

如下代码：

Player obj = (Player) newdomain.CreateInstanceAndUnwrap (objtype.Assembly.FullName, objtype.FullName);

obj.Play ();

该代码在 newdomain 域中创建的 Player 对象，并返回 Player 对象

如果Player类如下：

[Serializable]

public class Player

{

    public void Play()

    {

    }

}

那么，newdomain域会将Player 对象序列化，然后返回到默认域，默认域再将Player对象反序列化，生成Player对，这样newdomain域的Player 对象与默认域的Player对象是两个对象

如果Player类如下：

public class Player : MarshalByRefObject

{

    public void Play()

    {

    }

}

那么，newdomain将会返回Player 对象的应用，默认域得到的对象是newdomain中实例的对象