混淆规则:

1. 所有的private变量、方法、类都会混淆，其他的不会C#默认是private
2. 如果private标记了序列化（SerializeField和Serializable），依然会被混淆，这可能会导致代码编译失败，使用protected代替
3. 继承自Unity的类（如MonoBehavior，ScriptableObject），不能被混淆，使用public
4. 所有的枚举类型不能被混淆，使用public或者protected
5. Unity的消息函数不能被混淆，使用public或者protected
6. 尽量少使用const，因为const的值是明文，不会进行混淆会直接显示到反编译的界面上
7. 携程代码必须写为这种调用

不能使用如下的调用方式

1. 混淆过后的代码无法进行调试(想调试要花钱)
2. 存在于ScriptExecutionOrder上的脚本禁止混淆！
3. 混淆不支持托管C++（即GameAPI\_Wapper.dll无法混淆，支持要花钱）