1.协同程序实现原理，多线程和协程是一个概念吗？

https://blog.csdn.net/LIQIANGEASTSUN/article/details/140809545

2.Xml,Json,Protobuffer等序列化的区别。如何选型

https://blog.csdn.net/LIQIANGEASTSUN/article/details/140831767

1. 解释ECS的概念和思想，如何应用，又用在何处

<https://github.com/sschmid/Entitas>

https://blog.csdn.net/qq\_42461824/article/details/113141736

4.如何为 Unity 的 C# 项目添加 dll 引用或安装 NuGet 包

<https://blog.walterlv.com/post/unity-starter-reference-dlls-and-add-nuget-package-for-unity-csharp-projects.html>

5.使用 Visual Studio 开发 Unity C# 脚本，说说根目录的那些 sln 和 csproj 文件

6.堆空间、栈空间 的概念，区别，分别是存储什么数据的？

托管堆、非托管堆IDispose

堆栈在内存中的存放顺序，说明堆栈的区别

博客：<https://blog.csdn.net/m0_49768044/article/details/131391832>

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/42585757>

<https://blog.csdn.net/jkkk_/article/details/127856675>

Unity 内存管理https://docs.unity3d.com/cn/2022.3/Manual/performance-managed-memory.html

7.C# 中值类型与引用类型分别有哪些，有什么不同，装箱拆箱是什么

1. 虚拟内存和物理内存的区别是什么
2. C# List 是数组实现的还是链表实现的
3. C# 中委托是链表还是数组实现的

11.C#中操作两个字符串相加时，会有几次内存操作？

直接写`string str = "a" + "b";`会有几次内存申请操作

1. 如果将C#的代码打包成DLL，DLL中的内容是编译之后的二进制文件吗，还是其他内容？
2. Unity中的C#编译过程是什么样的？

13.解释型语言和编译型语言的区别是什么？

1. Unity上滚动列表ScrollView中的元素如果包含粒子特效，怎么处理元素滚动到被遮挡裁切部分的特效没有被正确裁切问题？

推荐使用 UIParticle 插件

1. Unity手机游戏开发时，通常如何处理不同手机的适配问题？

UGUI Canvas 如何适配，Canvas属性 UIScaleModel、ReferenceResolution、ScreenMatchModel、ReferencePixels Pre Unit 的作用

在参考分辨率为1920x1080的情况下，如果在一个2000x1080分辨率的屏幕上，Canvas会怎么适配？

1920x1080的图片在2000x1080的屏幕上会怎么显示？

1. 如果要保证高度不变，应该怎么计算？
2. Unity游戏接入SDK的流程一般是什么？
3. Unity的Animation和Animator的区别是什么？IK是什么？
4. Unity的UGUI界面的构建过程是什么？在制作UGUI界面Prefab时，有什么技巧或者方式来降低性能开销？UGUI中什么操作会导致重绘？UGUI的渲染流程是什么？
5. 一个相机中如何做分层渲染？底层原理是什么?

21.Socket TCP、Udp的连接的流程是怎样的，他们的区别？

1. 项目中的打包工具做了什么事情？如何做自动化打包？

23.3D转2D碰撞检测的实现过程，使用什么算法进行检测？

1. 讲讲你对URP的了解
2. 代码安全具体做了什么内容？

26.LineRenderer的底层实现原理是什么？

1. 讲一下二维碰撞检测的算法实现，四叉树。
2. 讲一下UGUI与NGUI有哪些不同的地方
3. 请说明 MonoBehaviour 中 Awake、Start、OnEnable 函数区别

Update、LateUpdate、FixedUpdate 函数区别

1. Unity 提供了哪几种光源，主要区别是什么
2. Unity 怎么使用 Layer 和 Tag
3. MeshRender 中 material 和 sharedmaterial 区别
4. AssetBundle 的打包压缩格式有哪些常用的，区别是什么
5. 前向(forward rendering) 和 延迟渲染（Deferred Rendering）的主要区别和优劣是什么？

什么时候使用现象渲染、什么时候使用延迟渲染

1. 多人游戏的同步方案一般都哪几种，请简述其原理
2. 常用的 AI 系统有哪些？

FSM有限状态机，

Hfsm层次有限状态机，、

GOAP目标行为规划

BehaviorTree行为树，

1. C# string 相加和 StringBuilder.Append 的主要区别是什么？
2. Unity 脚本生命周期

<https://docs.unity.cn/cn/2022.3/Manual/ExecutionOrder.html>

1. Android x86、arm64-v8a、armeabi-v7a、iOS arm64的区别？
2. C#闭包

https://blog.csdn.net/m0\_62389241/article/details/132340740

在C#中，闭包（Closure）是一个可以捕获并封装其外部环境中的变量的函数，这些变量会和该函数一同存在，即使外部环境已经结束。

闭包通常由两部分组成：

函数

引用环境

下面是一个简单的闭包示例：

public Action CreateClosure(int externalVariable)

{

return () =>

{

Console.WriteLine(externalVariable);

};

}

*// 使用方法*

var closure = CreateClosure(10);

closure(); *// 输出: 10*

在这个例子中，CreateClosure 方法创建了一个函数，该函数捕获了其外部环境中的变量 externalVariable。即使 CreateClosure 方法结束并返回后，externalVariable 依然存在于闭包中。

当你调用 closure() 时，它会打印出 externalVariable 的值，即使这个变量在创建闭包时已经离开了其作用域。这就是闭包的行为。

1. Unity C# Job System

file:///H:/Software/Unity/2022.3.26f1/Editor/Data/Documentation/en/Manual/JobSystem.html