1. 热更新技术ToLua、XLua、Slua、ILRuntime、HybridCLR 的区别、原理与技术选型
2. ToLua、XLua、Slua、ILRuntime、HybridCLR 与C# 的交互原理，会产生额外内存消耗吗
3. C#和xLua在交互的过程中，会产生装箱拆箱吗？
4. 在Lua中如何实现面向对象编程

元表

https://www.runoob.com/lua/lua-loops.html

1. Lua 闭包是什么，闭包会导致内存泄漏吗，如果产生内存泄漏如何解决？ 尾调函数函数是什么，Lua中，函数调用的return之后返回一个函数的方法情况，属于闭包吗？

6.Lua rawset、rawget、\_\_index、\_\_newindex

7.在Lua中实现一个定时器的基本方法是什么？

8.Lua的表（table）是如何实现的，内部是什么结构，为什么这么设计？访问Lua的表时，表内部的查询流程是什么？

9.Lua的字符串有什么特性，从内存开销方面讲讲？

10.Lua中哪些数据类型存储在堆上，哪些数据类型存储在栈上？

1. 项目中热更新流程是怎样的？

如何做版本管理？

如何校验热更包，如何确保下载过程？

热更包颗粒如何设计？

资源如何加密？

协议如何加密？

12.AssetBundle 的压缩格式都有哪几种，各自优缺点？

13.Addressable 热更新方式，什么资源会放在安装包内，什么资源方在服务器，放在安装包内的资源如何避免重新下载，当有新资源需要下载时，旧资源如何删除，实验发现打包命名不拼接 Hash 会有异常，如何解决