1.面向对象思想的三要素是什么？

封装：public、protect、private

继承：子类继承父类

多态：同一行为具有多个不同表达形式或形态的能力

重载与重写函数的区别

https://www.runoob.com/w3cnote/csharp-polymorphism2.html

2.C# 接口与抽象用途和区别

3.设计模式

六大原则：单一职责原则、里氏替换原则、依赖倒置原则、接口隔离、迪米特法则、开闭原则、

单例模式、 简单工厂模式、工厂方法模式、抽象工厂模式、建造者模式、

模版方法模式、代理模式、 原型模式、 中介者模式、 命令模式、

责任链模式、 装饰者模式、 策略模式、 适配器模式、 组合模式、

观察者模式、 外观模式、 备忘录模式、 访问者模式、 状态模式、

解释器模式、 享元模式、 桥接模式

4.游戏架构如何设计、如何保持架构的稳定性、扩展性？

版本控制、

热更新、

资源加载

资源管理

UI系统

网络系统：Socket TCP/UDP (KCP结合UDP处理丢包问题)、Http、WebRequest、Unity 网络 RPC（Remote Procedure Call）是什么

音效系统

特效系统

技能系统

同步： 帧同步、状态同步

Buff 系统

AI系统

复用池

通知系统

红点系统

活动系统

任务系统

新手指引

跳转

5.讲一下你搭建的游戏框架的内容。