https://zhuanlan.zhihu.com/p/113203758

A: C#语法基础

1.一个初始化语句，enum monthes{January,February = 3,March = 5,April = 7,May,June}，则此时May的值为( C )

A.4 B.5 C.8 D.9

2.( D)关键字可以用来访问当前对象的基类对象

A.object B.this C.as D.base

3.一下数据结构属于线程安全的是（ B）

A.List B.ConcurrentQueue C.Dictionary D.Stack

4. void Test(ref int A, int[] B) { A++; B[0]++; }

void OutPut(){

int A = 100;

int[] B = new int[]{100};

Test(ref A,B);

Debug.Log(A +"," + B[0]);

}

输出的结果是（D ）

A.100,100 B.100，101 C.101,100 D.101,101

5.定义：List<int> list = new List<int>() { 1, 5, 6, 7, 8, 9 };下列lambda表达式写法错误的是（B ）

A.list.FindAll(a => a > 5);

B.list.FindAll(int a => a > 5);

C.list.FindAll((int a) => a > 5);

D.list.FindAll((int a) => { return a > 5; });

6.下列工具中不能进行C#动态库反编译的是（ A）

A.Visual Studio 2017 B. .Net Reflector C. ILSpy D.dnSpy

7.下列不属于C#关键字的是（ B）D

A.dynamic B.await C.yield D.delete

[sea](http://msdn.microsoft.com/zh-cn/library/88c54tsw.aspx)led [params](http://msdn.microsoft.com/zh-cn/library/w5zay9db.aspx) [che](http://msdn.microsoft.com/zh-cn/library/74b4xzyw.aspx)cked unchecked decimal explicit

extern finally goto implicit internal

operator sbyte sealed stackalloc volatile

8.下面关于匿名函数说法错误的是 （D ）C

A.Lambda表达式其实就是匿名函数的方式

B.匿名函数是一种语法糖，由编译器在编译的时候生成函数名

C.匿名函数其实是一个静态函数

D.匿名函数里面可以访问函数外的局部变量

9.下面关于 Attribute 说法在错误的是（D ）B

A.Attribute中的信息，可以通过反射方式去取到

B.Attribute是跟随对象的，每一个类对象都会存储一份Attribute信息

C.Attribute是一种语法糖，可以方便的对类，成员函数，成员变量进行修饰，和描述

D.Attribute在编译的过程中会被打包到程序集里

10.下面有关反射描述错误的是（ A）

A.反射只能反射类的信息，而不能反射拿到结构体的信息

B.通过反射可以拿到对象的类型名，方法名，变量名等信息

C.反射经常用于对象序列化，反序列化，框架中的映射分发

D.可以用反射的方式加载动态库，并调用动态库里面的方法

B：Unity引擎知识（选择题）

1.UI摄像机的Clear Flags 选择为（ C）

A.SkyBox B.Solid Color C.Depth Only D.Don`t Clear

2.下列说法对Unity中协程描述正确的是 B

A.协程就是开启了一个线程，来进行异步操作

B.协程一直在主线程运行，并未开启多线程

C.协程是一种底层中断技术，通过中断代码来暂停代码运行，等待时间达到后再恢复运行的一种技术

D.协程可以做到跟Update一样每帧执行，所以协程启动不会有gc开销

3.下列技术中不能用于寻路的是（ D）

A.NavMesh B.Simple Path C.A星 D.ROV

4.一个Unity三维模型里面不包含的数据（D ）

A.顶点 B.法线 C.UV D.Shader

5.下面有关图集描述错误的是（C ）

A.图集是将多张图片放进一张大图

B.图集利用得好能够提高加载效率

C.图集应该尽可能包含最多的图片

D.图集可能会导致内存存在浪费

6.粒子特效在UI上显示，下列说法不正确的是（D ）

A.当特效与UI渲染层级相同的时候，可以通过修改UI的Z 来调整特效的显示层级

B.特效与UI可以使用同一个相机进行渲染

C.特效可以修改SortingLayer和Order in Layer来改变和UI的相对渲染层级

D.特效放在UI下时可以接受Mask裁剪

7.下面关于动画系统描述错误的是（ D）

A.Unity支持骨骼动画和IK动画

B.Animator是管理动画播放的状态机

C.在Animator中可以设定两个动画切换时如何融合

D.AnimationClip只能通过FBX类的动画文件转化生成

8.下面有关Dotween描述错误的是（B ）

A.Dotween是一个程序动画插件，可以在用来播放简单的旋转，位移，缩放动画。

B.Dotween和Animation都可以实现动画，所以是可以相互替代的。

C.DoTween大多函数都以Do开头，比如DoScale,DoMoveX，DoFade之类的

D.DoTween使用了大量的静态扩展类，使用Unity很多已有对像关可以像调用成员函数一样调Dotween的方法

9.下面哪种光源不是Unity的光源类型（A ）

A.Environment Light B.Directional Light C.Point Light D.Area Light

10.下列函数中不是用于平滑计算的是（ D）

A.Vector3.Lerp B.Vector3.SlerpUnclamped C.Vector3.SmoothDamp D.Vector3.Normalize

11.已知两个向量A,B.求两个向量夹角的过程中，不太可能使用到的函数是（ B）D

A.Mathf.Acos B.Mathf.Atan2 C.Vector3.Angle D.Mathf.Sin

12.下面协议中不属于通信协议的是（ C）

A.TCP B.UDP C.RPC D.HTTP

13.下面组件中能用于打包后画线的是（ A）

A.LineRenderer B.Gizmos.DrawLine C.Debug.DrawLine D.Handles.DrawLine

14.下面有关事件的描述错误的是（B ）

A.事件其实就是一个委托

B.事件支持变长参数

C.事件调用的时候，如果内部有一个回调异常，后面得回调将无法继续

D.事件支持模板参数

15.下列技术属于文本序列化的是（ B）

A.MsgPack B.Json C.Protobuffer D.Bson

16.下面有关Update描述错误的是（D ）

A.Update在每帧被调用，每次调用事件间隔受多方面因数影响

B.FixUpdate固定帧率，通常应用于物理计算

C.LateUpdate晚于Update执行

D.FixUpdate中每次取到的Time.delaTime都是一样的

17.下面有关编辑器脚本描述错误的是（ A）

A.编辑器脚本不允许调用非编辑器脚本的函数功能

B.编辑器脚本如果存放在非Editor目录下，需要通过UNITY\_EDITOR宏来区分编译

C.编辑器脚本可以扩张Unity的功能，菜单，甚至编译流程

D.通常编辑器脚本都存放在Editor目录下

18.Unity不支持的图形API( D)B

A.Direct3D 12 B.OpenGLES1 C.Metal D.Vukan

19.下列技术不属于热更相关的是（D ）

A.ILRuntime B.ToLua C.XLua D.IL2cpp

20.下面路径API中不属于Unity的特有路径的是（ A）

A.Application.projectPath B.Application.dataPath

C.Application.streamingAssetsPath D.persistentDataPath

21.下列图片压缩算法中，Unity不支持的是（ C）B

A.PVRTC B.DXT3 C.RGBA D.ETC

22.一下图片格式中，Unity不支持得到是（ C）

A.PNG B.JPG C.GIF D.TGA

23.下面类型中，Shader不支持的是（D ）

A.float B.half C. fixed D.long

24.下列函数中不属于Unity Shader默认定义的函数是（ D）

A.vert B.frag C.surf D.main

25.下面有关烘焙的描述错误的是（C ）

A.烘焙的本质其实是用内存换CPU

B.烘焙更多应用于静态的物体或者对象。对于不会变更的事物的处理

C.场景烘焙后的阴影依然可以随着平行光光源的角度变化而变化

D.遮挡剔除的烘焙可以让相机对于不需要渲区域进行剔除渲染，来提高渲染性能

C: Unity引擎知识（问答题）

1.如何优化内存,CPU,GPU开销

2.MonoBehavior生命周期函数，这些函数是是否属于MonoBehavior的父类虚函数？

3.Crash异常崩溃后如何快速定位

4.热更新技术ToLua,XLua,ILRuntime的区别与技术选型

5.协同程序实现原理

6.各类烘焙（光照贴图烘焙，遮挡剔除烘焙，NavMesh烘焙）的原理与用法

7.堆栈在内存中的存放顺序，说明堆栈的区别

8.Xml,Json,Protobuffer等序列化的区别。如何选型

9.解释ECS的概念和思想，如何应用，又用在何处

10.帧同步与状态同步的区别与优缺点，什么类型的游戏应该选项什么样的同步方式？