**实现过程**

1. 引入Unity
2. 创建接口IAopBehavior （无方法）
3. 创建异常类，继承IInterceptionBehavior ，实现3个方法
4. 创建实现类，继承IAopBehavior
5. 创建扩展类
6. 配置Unity.Config

**如何调用**

1. 继承IAopBehavior
2. 配置Unity.Config
3. 调用扩展类