**实现过程**

1. 引入Unity
2. 创建接口IAopBehavior
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

**实现过程二**

1. 声明接口IBaseController (空接口)
2. 声明接口IOrderService(Index方法)
3. 声明实现接口OrderService （Index方法）
4. 创建日志类继承特性，写日志方法
5. 创建AOPManager类，创建Invoke方法
6. 调用运行

**如何调用**

1. 继承IBaseController(空接口)
2. 实现类型，方法名称添加写日志特性