1.

(X) obj.tag == “tagName”

(O) obj.compare(“tagName”)

2.

Unityでforeach使わない

(O) for

3.

List宣言時大きさを宣言する

(O) List<T> T\_List = new List<T>(expectedSize);

4.

できればupdateやforなどloopの中に宣言しない

5.

大量のstringが組合したい時StringBuilder使う (namespace Syste.Text)

by <http://imgtec.eetrend.com/blog/6645>