вопрос 4

Ответ :

При вызове метода Start на стеке выделяеться фрейм (память) под эту функцию , при окончании метода соответственно этот фрейм чиститься, при такой чистке будет удалена ссылка на обьект gameState, тогда обьект gameState окажеться вне графа достиджимости (на него не будет ссылки на стеке, да и впринципи на него не останется ссылок ), тогда будет риск удаление этого обьекта вместе со всеми его внутренними обьектами сборщиком мусора. Cоответсвенно мы не можем гарантировать кэширование.