1. Что выгоднее – держать один объект неактивным, но существующим все время, или создавать его каждый раз при необходимости? Лучше держать неактивным. Это расход на память, но зато не надо тратить другие ресурсы при инициализации нового объекта при необходимости. Точно не стоит создавать и уничтожать один и тот же объект много много раз.
2. Как обстоят дела с многопоточностью в Unity? Смотри на UnityJobSystem.
3. Понять, почему кнопки не подсвечиваются нормально. Потому что у кнопок есть такой параметр – navigation. Он позволяет оставаться кнопка выделенными. Надо было его отключить.
4. База данных в Unity. Как вариант – Firebase. Но мне как раз хочется, чтобы база данных была расположена локально, или была возможность читать базу как локально, так и с какого-нибудь сервера. Например, можно использовать MAMP для создания локального сервера. Ещё есть Databox – хорошее решение для хранения диалогов. А ещё есть такой туториал <https://www.youtube.com/watch?v=SKbY-0zt2VE> .
5. Как добавлять шрифты в Unity.
6. Как правильно подгонять элементы под пропорции и разрешения экранов? https://www.youtube.com/watch?v=jcw4cBJbvrc
7. Unity: Tips for raising performance.
8. Streaming Assets
9. Persistent Data
10. Когда вызывается Awake у компонента, если я делаю AddComponent?
11. Какие строки в Unity и C#? Как пользоваться юникодом?
12. XOR encryption
13. Как делать окна в Unity, Свои окна. (Когда-то я уже делал свой кастомный редактор, наверно, это оно).
14. И рисовать в этих окошках всё, что захочу. Например, стрелочки, кривые стрелочки.
15. Научиться создавать атрибуты и пользоваться ими в C#.
16. Научиться через FTP подключаться к локальному (sql-)серверу.
17. Эффект низкого разрешения.
18. Чем EditorGUILayout отличается от GUILayout?
19. Сериализация.
20. Типы данных C#. Контейнеры.
21. Красно-чёрное дерево.
22. AssetBundle
23. Как патчить игру?
24. Настройка ивентов через инспектор. Это возможно, например, я видел это в Unity UI и DialogueSystemEvents (в плагине Dialogue System). EventTrigger.
25. Юридическая защита изменений ассетов из ассет стора.