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.
5. Как добавлять шрифты в Unity.
6. Как правильно подгонять элементы под пропорции и разрешения экранов?
7. Unity: Tips for raising performance.
8. Когда вызывается Awake у компонента, если я делаю AddComponent?
9. Какие строки в Unity и C#? Как пользоваться юникодом?