1. 编写一个通用的unity3d的对象池类
2. 请描述类似LOL中战争迷雾的解决方案，可以用文字结合代码说明
3. 请用C#编写一段代码，讲下面文件中的数据全部读取出来并加以存储。

[1]

prefab=handsome

scale=1

facecameraoffset=-0.11,-1.9,1.3

[11]

prefab=bird

scale=1

facecameraoffset=-0.11,-1.9,1.3

[51]

prefab=m0001

scale=1

facecameraoffset=-0.11,-1.9,1.3

1. 请描述unity3d项目开发过程中多人针对同一场景进行编辑时的冲突问题的解决思路
2. 请描述C#的委托，并以unity3d项目中的应用情景进行举例说明
3. 请从综合的角度（程序、美术、设计）说明如何提高动作游戏的“打击感”