

Unity 游戏开发测试题

——在线游戏事业部

注：以下 11 个小问题，至少选择回答其中 1 个；

(回答问题时请标注好您回答问题的题号，如：一、2. , 二、1.)

祝笔试顺利~

一、请针对 Unity Editor 工具，给出设计思路，实现以下需求；

1. 自动定位工程内的无用垃圾资源。
2. 自动定位工程内所有的引用丢失。
3. 替换工程中所有引用的工具（比如把对某个材质全部改成另外一个）。
4. 自动读取场景，找到所有的某个模型（比如树），删除，保存场景。再将这些模型的 transform 以某种格式记录到某个文件里。
5. 自动检测无用的 Rigidbody 的工具。
6. 自动检测缺少 Rigidbody 的工具。
7. 自动检测一个骨架中有无用节点，可以被优化掉（使用模型导入的 Optimized Game Object 功能）。

二、请针对 Unity Editor 3D 工具，给出设计思路，实现以下需求 ；

- 1.制作一个笔刷工具。效果是可以在模型上刷颜色。本质上是修改模型的贴图资源。
- 2.制作一个工具，能自动生成水面碰撞盒。即，计算一个平面高出地形部分的形状的 mesh。

三、请针对 其它工具 ，给出设计思路，实现以下需求 ；

- 1.实时显示一些网络数据更新，同时可以输入命令并发送。
- 2.打包缓存服务器。打过包的资源直接从服务器上下载，跳过打包过程，没打过包的上传。