1.lua xlua 的学习

2. Git

3

unity基本显示单位 ： 顶点 一个面三个点

屏幕基本单位： 像素点 ：连续排列

对于渲染 是通过面来绘制

**数据结构**

有数组Array

动态数组ArrayList

集合List<Object> 泛型

链表LinkedList

队列 Queue

栈 Stack

字典 Dictionary

**资源管理**

Git

安装文档1：

https://blog.csdn.net/qq\_45730223/article/details/131693287?ops\_request\_misc=%257B%2522request%255Fid%2522%253A%2522c8f9bc2bed7d71259d001dc2876a7434%2522%252C%2522scm%2522%253A%252220140713.130102334..%2522%257D&request\_id=c8f9bc2bed7d71259d001dc2876a7434&biz\_id=0&utm\_medium=distribute.pc\_search\_result.none-task-blog-2~all~top\_positive~default-1-131693287-null-null.142

^v101^pc\_search\_result\_base7&utm\_term=git%E5%AE%89%E8%A3%85&spm=1018.2226.3001.4187

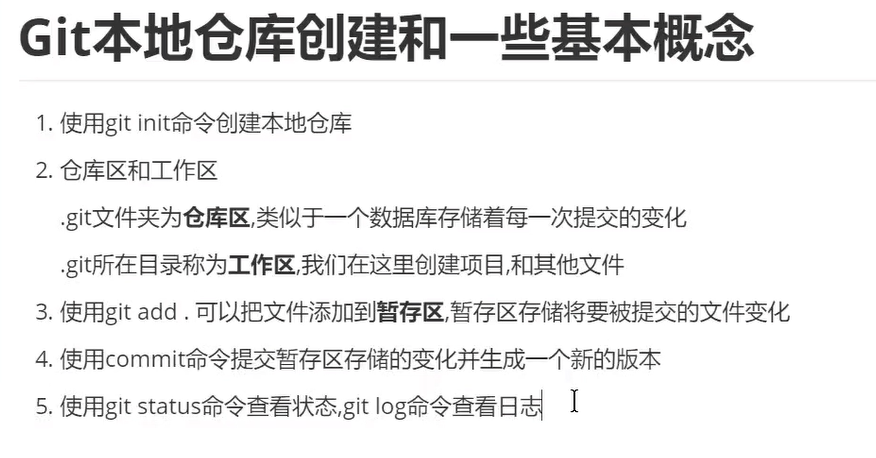
安装文档2

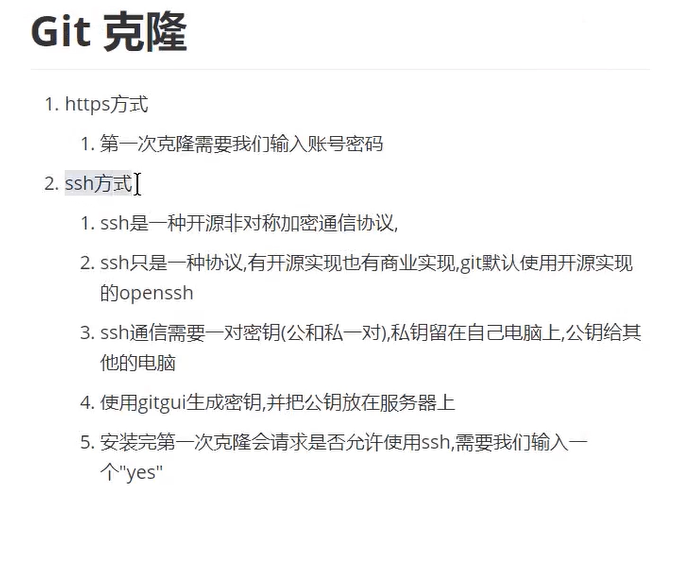
https://blog.csdn.net/beautifull001/article/details/125630765?ops\_request\_misc=%257B%2522request%255Fid%2522%253A%2522bc6aa1bb7e6e824971d88227d9e8f882%2522%252C%2522scm%2522%253A%252220140713.130102334..%2522%257D&request\_id=bc6aa1bb7e6e824971d88227d9e8f882&biz\_id=0&utm\_medium=distribute.pc\_search\_result.none-task-blog-2~all~top\_positive~default-1-125630765-null-null.142

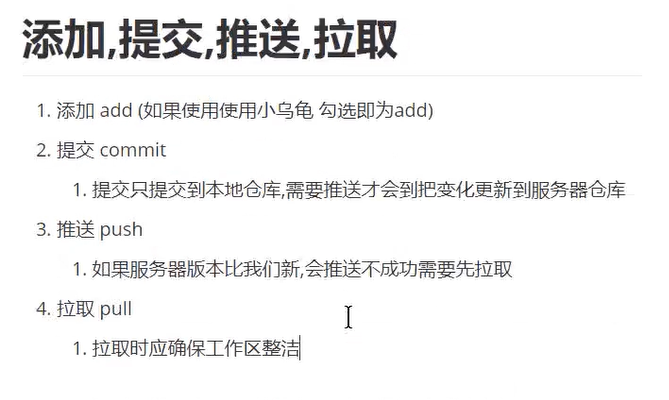
^v101^pc\_search\_result\_base7&utm\_term=git%E9%87%8D%E6%96%B0%E7%94%9F%E6%88%90sshkey&spm=1018.2226.3001.4187

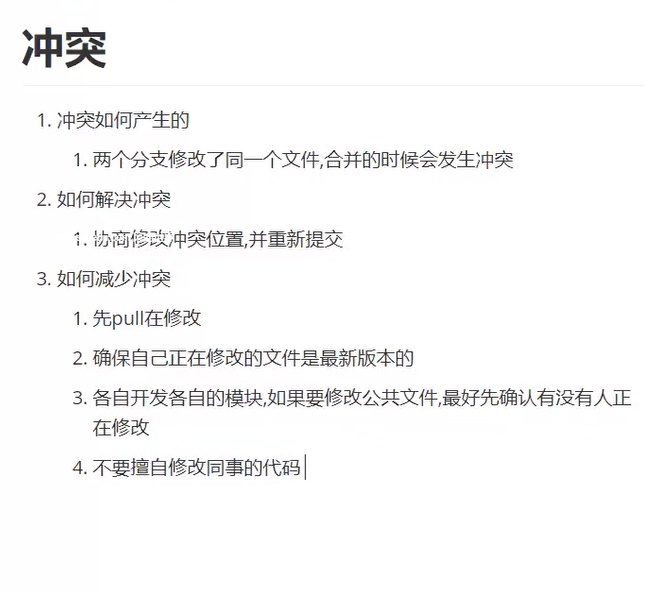
基础

分支：开出一个独立开发的空间（双端策划） 缺点 最后要把功能分支合并主分支









**项目**

立项——工具链研发(1.地图编辑器(四叉树)2.种怪编辑器3.技能编辑器4.打包5.动画6.检索7.UI生成8.sdk)

面试点 地图：unity中按一米算

1.1.大地图加载解决方案 分块加载

1. 2. 小地图的优化

1. 地图上消耗的是啥 占内存 静态布局
2. 优化