IOS问题分析

## 大概思路

1. 先定位问题
2. 看能不能只用美术资源，单独打包测试
3. 可以抓多帧分析

## 一些遇到的问题

1. 闪退的话重启mac
2. 调试和改代码的工具是分开的
3. 第一次打包要签名，后面可以build and run一键运行，比较方便
4. 打包优先用append，这样不用覆盖xcode
5. 越狱的iPhone不用信任app，感觉很方便

## 参考资料

[unity 官方文档](https://docs.unity.cn/cn/2020.3/Manual/XcodeFrameDebuggerIntegration.html)

[apple 官方文档](https://developer.apple.com/documentation/metal/debugging_tools?changes=latest_minor)