以下题目建议使用Unity C# 完成.

目标移动设备运行 iOS 系统.

1) 基础题 - 地图Client

描述: 制作一个基于本地文件存储的应用, 使用文件系统来存储数据. 创建一个地图应用, 游戏世界地图为一个巨大的Tile二维数组[m,n],存储于服务器端.  
本地应用根据用户当前浏览坐标 (x,y), 将用户可视范围(W \* H)附近的地图信息, 下载到本地并进行存储.

详细要求:

* ●  节点内容为整形数
* ●  用户浏览地图的方式为拖动,即(x , y) 连续变化.
* ●  需要候选人设计与服务端的接口. ( 模拟HTTP调用)
* ●  不需要候选人制作服务器端, 为实现代码可运行,可以使用数组,本地文件等任意方法来模拟服务器端数据提供.

2) 进阶题 - 优化的地图Client 在第一题的基础上:

* ●  考虑移动终端的性能问题,并作相应优化
* ●  设本地存储空间的上限为O个节点.当存储空间满时,请将用户不常浏览的区域抛弃掉,用

来存储新内容.

* ●  由于地图中的内容会随着时间而变化, 每个节点的有效时间为,自上次下载时刻起200秒. 超过有效期的节点将被考虑重新加载.
* ●  考虑到用户浏览地图的方式, 要求预加载周边地图信息. 尽量减少或避免地图下载阻塞用户浏览.