http://ourpalm.github.io/ILRuntime/public/v1/guide/tutorial.html

理论基础（个人理解）：

C#为JIT执行，可以在运行时翻译执行，故可以支持热更新，但是当打IL2CPP时，代码转为IL代码，IL代码再转到cpp，这样就不能JIT执行，只可AOT执行，苹果也是类似的AOT执行，并且苹果把运行时的代码区的写入状态取消，导致不能动态修改代码，所以ILRuntime的理念就是，把热更代码额外分出一个代码域，相当于开启了一个c#虚拟机，然后通过某种方式实现主工程和热更工程的互调。

步骤和要点：

1. 分为主工程和热更工程，把热更工程打成dll，主工程通过ILRuntime加载dll资源，转为代码.
2. 热更工程需要引用主工程dll，除开泛型方法，其他方法可以直接调用，但是直接调用是通过反射执行的，由于反射的效率和装箱拆箱导致gc影响效率，所以IL2CPP引入了CLR绑定的概念，通过CLR绑定，消除反射调用开销和GC，ILRuntime提供了一键生成的工具，当写完代码直接一键生成就ok。
3. 委托：如果把热更工程中的委托传到主工程，则需要注册，
4. 调试需要额外下载插件，并且最好热更项目单独用vs打开，不要合到主项目中，要不不好调试。
5. 由于热更工程需要每次写完代码生成dll，但是这个做法是比较蛋疼的，目前想法是找到unity的active回调，然后每次都调用生成dll命令，还没写
6. 热更工程中不要有继承脚本的类，这是官方明确制止的，原因是会导致很多麻烦的问题及一些莫名的bug，如果要跨域继承别的类，也需要额外写适配器.
7. ILRuntime的计算效率是很慢的，所以一些需要复杂计算的代码不要放在热更工程。