**C#**

* 프로그래밍 언어
* 객체지향 언어(분업에 매우 적합, 상속)
* 가비지 컬렉션 기능이 있음. / 초심자가 사용하기 용이함.

**상속**

* 다른 클래스의 멤버를 물려받아 사용할 수 있게 되는 것
* 물려받은 클래스 : 자식클래스, 파생클래스
* 물려준 클래스 : 부모클래스, 기본클래스

**접근 제한자(Access Modifier) / 가능하면 public은 사용하지 않는 편이 낫다.**

* 멤버가 다른 클래스에서 어떻게 접근할 수 있는 정도
* public : 모두가 접근할 수 있다.
* private : 자신을 제외한 모든 클래스에서 접근할 수 없다.
* protected : 자신과 자신을 상속받은 클래스에서만 접근할 수 있다.

**메모리 풀(Memory Pool)**

* 메모리를 한 번에 크게 할당 받은 후(Pool)에 필요한 만큼 Pool에서 넘겨받아 사용하는 방식
* 런타임 성능을 올릴 수 있다.

**오브젝트 찾기**

* 이름
* 태그
* 타입

컴포넌트 찾기

터레인(Terrain)

* 높이맵(Height Map)
* 거대 지형을 쉽게 만들 수 있다.
* 적은 메모리로 넓은 지형 표현 가능
* 지형 구조가 단조롭다.(동굴, 절벽 같은 급경사 표현 불가능)