**集合(字典 列表)**

**持久化数据**

**换装案例**

**协程（单线程）**

**多线程（把一个进程分多个线程进行处理）**

**文件与IO（读取配置文件）**

|  |
| --- |
| **寻路系统（网格寻路）** |
| **射线（RaycastHit）** |
| **Mecanim（工作流程以及优点）**  **物理引擎（关节 布料）** |
| **项目** |
| **美术规范（能够与美工沟通交流）** |
| **Shader（Shaderlab基本结构 常用功能 写常用Shader 修改挪用其他Shader）** |
| **NGUI HUDText** |
| **Unity2D（工作流程）** |
| **手机触发方式以及AR（EasyTouch EasyAR）** |
| **安卓 ios发布** |
| **2D手机项目** |
| **HTCVive交互** |
|  |