**性能优化**

**SDK接入**

**Shader**

assetbundie如何打包和加载的

安卓和unity之间如何传递信息

排序算法的设计原理和思想

Drawcall原理及问题

装箱和拆箱

协程原理

协程和线程

线程是怎样使用的

换装

Unity打包原理

Lua怎么声明一个对象的

两个table怎么相加

有哪些异步加载，区别是啥

3D场景下unity常用数学知识