

自动寻路

动态加载资源与方式

引擎中有哪些坐标空间

相机中的Clipping Plane、Near、Far数值有什么意义

四元数的作用

OnEnable、Awake、Start运行时的先后顺序

相机的移动在Update函数中好吗？物理更新一般是在Update中吗？

简述Prefab作用

简述垃圾回收机制与如何避免

场景中Static对象有什么作用

Unity实现移动有哪些方法

协程是如何实现的

【ScriptableObject如何存储在硬盘中

【BFS查找Hierarchy中游戏对象，查找中途停止搜索后如何获取到停止搜索的这个目录

---

用过哪些Unity插件

看过哪些Unity向的作品、网站、博主