

SOLID原则

设计模式

算法（冒泡、二分、宽度、深度、洗牌、泛洪、A星、自动寻路等）

*如何优化内存

同步和异步

Heap与Stack

值类型与引用类型

拆箱和装箱

反射实现原理

List与数组区别

C#委托与事件

C#中有哪些排序方法

射线检测的基本原理

协程函数的执行顺序与缺点

序列化是什么

四元数的作用

对象池

同步和异步

Sealed关键字在声明时的作用（还有比如protected、Internal等）

Unity协程和C#线程区别

ArrayList与List区别

接口和抽象类的区别

String与StringBuilder区别

结构体和类的区别

HashTable和字典的区别

引用参数ref和输出参数out区别

数组参数是什么

【接口是否是引用类型

【栈的总体容量大小是如何计算的

【Debug.Log为什么可以后面无限添加参数

【什么是可空变量?的用法

【Using除了名称空间之外，还有在哪里使用

【如何获取协程中的分别两个Yield Return

【String类型是引用类型吗

【Const和readonly的区别

