1、请简述值类型与引用类型的区别。   
   
2、C#中所有引用类型的基类是什么？   
   
3、请简述ArrayList和List之间的主要区别。   
   
4、请简述GC(垃圾收集)产生的原因，并描述如何避免。   
   
5、请描述interface和抽象类之间的不同。   
   
6、下列代码在运行中，会产生几个临时对象？   
  
string a=new string（“abc”）；  
a=（a.ToUpperCase()+“123”）.SubString(0,2);  
复制代码  
  
7、下列代码在运行中会发生什么问题？如何避免？   
  
List Is=new List(new int[]{1,2,3,4,5});  
foreach(int n in Is)  
{  
Debug.Log(n\*n);  
Is.Remove(n);  
}  
复制代码  
8、请简述sealed关键字用在类声明时与[函数声明](https://www.baidu.com/s?wd=%E5%87%BD%E6%95%B0%E5%A3%B0%E6%98%8E&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1YkuAwbnW0zPHw9mH-Bmyfv0ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3EnHm4nj6LrjmknWnYPHcknWbsr0)时的作用。   
 9、请简述private，public，protected，internal的区别。   
   
10、请简述反射的实现原理。   
   
11、请简述.Net与Mono之间的关系。   
   
12、请简述[Unity3D](https://www.baidu.com/s?wd=Unity3D&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1YkuAwbnW0zPHw9mH-Bmyfv0ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3EnHm4nj6LrjmknWnYPHcknWbsr0)支持的3种[脚本语言](https://www.baidu.com/s?wd=%E8%84%9A%E6%9C%AC%E8%AF%AD%E8%A8%80&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1YkuAwbnW0zPHw9mH-Bmyfv0ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3EnHm4nj6LrjmknWnYPHcknWbsr0)的名称。   
   
13、[Unity3D](https://www.baidu.com/s?wd=Unity3D&tn=44039180_cpr&fenlei=mv6quAkxTZn0IZRqIHckPjm4nH00T1YkuAwbnW0zPHw9mH-Bmyfv0ZwV5Hcvrjm3rH6sPfKWUMw85HfYnjn4nH6sgvPsT6KdThsqpZwYTjCEQLGCpyw9Uz4Bmy-bIi4WUvYETgN-TLwGUv3EnHm4nj6LrjmknWnYPHcknWbsr0)是否支持写成多线程程序？如果支持的话要注意什么？   
   
14、Unity3D中的协程（coroutine）和C#线程之间的区别是什么？   
   
15、请说出Unity3D中勇于记录节点空间几何信息的组件名称，及其父类名称。   
   
16、请简述四元数的作用以及四元数相对欧拉角的优点。   
   
17、请简述向量的点乘，向量的叉乘以及向量归一化的意义。   
   
18、请简述矩阵相乘的意义以及注意点。   
   
19、请简述为何大家都在移动设备上寻求Unity3D的原生GUI系统的替代方案。   
   
20、请简述如何在不同分辨率下保持UI的一致性。   
   
21、请简述为什么dynamic font在unicode环境下优于static font。   
   
22、请简述Renderer的作用，并描述MeshRenderer与SkinnedMeshRenderer之间的关系   
与不同。   
   
23、请简述SkinnedMesh的实现原理。   
   
24、在场景中Prefab的作用，并描述如何在移动设备环境下恰当的使用它。   
   
26、如何销毁一个UnityEngine.Object及其子类。   
   
27、请简述为什么Unity3D中会发生在组建上出现数据丢失的情况（missing）。   
   
28、请简述Unity3D下如何安全的在不同工程间迁移asset数据，请举出三种方法。   
   
29、请简述MeshCollider和其他Collider的一个主要不同点。   
   
30、当一个细小的高速运动的物体（如子弹）撞向另一个较大的物体时，可能出现什么   
情况？如何避免？   
   
31、请简述OnEnable,Aawake和Start在运行时的发生顺序。哪些可能在同一个对象的生   
命期中发生。   
   
32、请简述OnBecameVisible及OnBecameInvisible的发生时机，以及这一对回调方法的   
意义。   
   
33、请简述Unity3D如何获知场景中需要加载的数据。   
   
34、请简述MeshRenderer中material和sharedmaterial的区别。