1. Mono初始化函数InitializeMonoFromMain。  
   根据PlatformDependent里的Player里的入口代码，找出Mono的初始化为：  
   MonoManager里的InitializeMonoFromMain。
2. 使用AOT
   1. 参考mono工程里的sdks/ios/app/runtime.m
   2. <https://github.com/mono/mono/issues/14801>
   3. <https://www.mono-project.com/news/2017/11/13/mono-interpreter/>
3. 注册Unity的内部函数：RegisterAllInternalCalls
   1. 注册C++类。记录到全局表里。
   2. 自动生成注册函数，并调用mono\_add\_internal\_call注册。
4. 减少Mono大小
   1. https://www.mono-project.com/docs/compiling-mono/small-footprint/