

🏠 首頁	健康	美食	時尚	運勢	娛樂	旅遊	動漫	家居	科學	文化	歷史
------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

unity常見面試題

2015/08/16 來源：CSDN博客

1. 遊戲對象

問題：遊戲對象消失三種方法的區別？（enabled / Destroy / active）

`gameObject.renderer.enabled=false`

是控制一個物體是否在螢幕上渲染或顯示 而物體實際還是存在的 只是想當於隱身 而物體本身的碰撞體還依然存在的

`GameObject.Destroy`

表示移除物體或物體上的組件 代表銷毀該物體 實際上該物體的內存並沒有立即釋放 而是在你下下個場景中槽釋放內存資源，就是你a場景中Destroy了 一般是在c場景中才真正釋放該物體的內存資源（這是我的體會 不知道理解錯誤沒）

`gameObject.active=false`

是否在場景中停用該物體 在你`gameObject.active =false`中 則你在場景中用find找不到該物體

如果該物體有子物體 你要用`SetActiveRecursively(false)` 來控制是否在場景中停用該物體（遞歸的）

副作用：通過`GameObject.Find`方法查找不到

2. 協同程序（Coroutine）

協同程序，即在主程序運行時同時開啟另一段邏輯處理，來協同當前程序的執行。換句話說，開啟協同程序就是開啟一個線程。

原理：協同程序被開啟後作為一個線程在運行，而`MonoBehaviour`也是一個線程，他們成為互不干擾的模塊，除非代碼中用調用，他們共同作用於同一個對象，只有當對象不可見才能同時終止這兩個線程。

使用`MonoBehaviour.StartCoroutine`方法即可開啟一個協同程序。

使用`StopCoroutine(string methodName)`來終止一個協同程序，使用`StopAllCoroutines`來終止所有可以終止的協同程序，但這兩個方法都只能終止該`MonoBehaviour`中的協同程序。

還有一種方法可以終止協同程序，即將協同程序所在`GameObject`的Active屬性設置為false，當再次設置active為ture時，協同程序並不會再開啟。

協同程序和多線程的區別？

3. 動態加載資源的方式？（有時候也問區別，具體請百度）

`Resources.Load;Resources.LoadAll`

`AssetBundle`

Resources.Load 資源必須放在Resources文件夾，只能加載本地文件。

AssetBundle和WWW一起使用，可以實現從伺服器上下載資源，並動態加載。

4. 使用unity3d實現2D遊戲，有幾種方式？

1.使用本身的GUI；

2.把攝像機的Projection(投影)值調為Orthographic(正交投影)，不考慮z軸；

3.使用2d插件，如：2DToolKit、Uni2D；

4.Unity 4.3版本新增的Native 2D (原生)

5. AssetBundle

AssetBundle的管理總共分為三部分：1、AssetBundle文件2、AssetBundle內存鏡像3、AssetBundle 內存對象實例

一張圖讀懂AssetBundle內存管理機制

file:///C:/Users/ADMINI~1\AppData/Local/Temp/ksohtml/wps3046.tmp.png

常見問題：

舉一個例子說明AssetBundle如何進行內存釋放？

一個常見的錯誤：你從某個AssetBundle里Load了一個prefab並克隆之：
`obj=Instantiate(AssetBundle1.Load('MyPrefab'));`

這個prefab比如是個npc。

然後你不需要他的時候你用了：`Destroy(obj);`你以為就釋放乾淨了。其實這時候只是釋放了Clone對象，通過Load加載的所有引用、非引用Assets對象全都靜靜靜的躺在內存里。

這種情況應該在Destroy以後用：`AssetBundle1.Unload(true)`，徹底釋放乾淨。

如果這個AssetBundle1是要反覆讀取的 不方便Unload，那可以在Destroy以後用：`Resources.UnloadUnusedAssets`把所有和這個npc有關的Asset都銷毀。

當然如果這個NPC也是要頻繁創建銷毀的那就應該讓那些Assets呆在內存里以加速遊戲體驗。

由此可以解釋另一個之前有人提過的話題：為什麼第一次Instantiate一個Prefab的時候都會卡一下，因為在你第一次Instantiate之前，相應的Asset對象還沒有被創建，要加載系統內置的AssetBundle並創建Assets,第一次以後你雖然Destroyed了，但Prefab的Assets對象都還在內存里，所以就很快了。

問題：unity3d中如何實現動態資源加載？

使用AssetBundle技術，通過WWW類從伺服器下載AssetBundle資源包，將需要的資源加載到項目中。AssetBundle資源包帶有版本號，用來判斷是否需要更新。

問題：AssetBundle的優點？

可以動態加載資源

可以將資源放在伺服器上，方便版本更新。

AssetBundle資源的加載和是否可以手動控制，方便資源管理。

6. 組件 (組件思想)

是什麼？

Unity3D面向對象編程最大的體現就是組件化，任何一個遊戲對象都是通過附加不同的組件實現。每一個遊戲對象都具有一個Transform組件。

問題：獲取、增加、刪除組件的命令分別是什麼？

獲取：GetComponent增加：AddComponent刪除：Destroy

7. 物理引擎

物理引擎就是在遊戲中模擬真實的物理效果。Unity內置了NVIDIA的Physx物理引擎，Physx是目前使用最為廣泛的物理引擎，被很多遊戲大作所採用，開發者可以通過物理引擎高效、逼真地模擬剛體碰撞、車輛駕駛、布料、重力等物理效果，使遊戲畫面更加真實而生動。

物理引擎主要包含三個核心內容：

1. Collider是最基本的觸發物理的條件，例如碰撞檢測。基本上，沒有Collider物理系統基本沒有意義(除了重力)；
2. Rigidbody是物體的基本物理屬性設置，當檢測碰撞完之後，就要計算物理效果，而Rigidbody提供計算基本參數。
3. PhysicMaterial則是附加的基本物理參數，是一個物理材質，UNITY3D有自帶默認的物理材質的係數（在Edit/Project Settings/Physic下設置），它參與碰撞的計算例如反彈效果摩擦效果等。

常見問題：

對Rigidbody施加力的常用方式？

AddForce 添加普通力；AddExplosionForce 添加爆炸力；AddForceAtPosition 添加位置力。

兩個Collider產生碰撞的必要條件？

至少要有一個物體具有Rigidbody剛體才會觸發OnColliderEnter函數。

有碰撞器Collider

碰撞器和觸發器的區別？

最大的區別是碰撞器有碰撞效果觸發器沒有；觸發器是一個特殊的碰撞器。

Collider有幾種？（三種）

- 1、Static Collider（靜態碰撞器）：帶有Collider沒有添加Rigidbody的對象，用於靜止物體如地理環境；
- 2、Rigidbody collider：帶有rigidbody的collider對象，能夠根據物理引擎很好的響應外力和碰撞作用。
- 3、Kinematic rigidbody collider：帶有rigidbody的collider對象，開啟Is kinematic。

當物體進來OnTriggerEnter觸發，出去時OnTriggerExit觸發。那麼物體在進來後Destroy後會如何？

經過測試是：不會調用OnTriggerExit。

PhysicMaterial有哪些主要屬性？

dynamicFriction：移動摩擦力，值在0到1之間。

staticFriction：靜止摩擦力，值在0到1之間。

Bounciness：彈力，0值沒有彈力，1-沒有能量損失的反彈。

Character Controller (角色控制器) 的特性

角色本身不受Physics影響，需要接受外力作用時，使用OnCharacterColliderHit；

使用角色控制器如何防止角色經常卡住？

Skin Width：設置為radius的10%；

Step offset：對於2meter (米) 高的Character設為0.1到0.4；

Min move distance設為0即可。

Rigidbody常用屬性？

打開Is Kinematic後物體不受物理引擎影響，只受Transform控制；

Freeze Position凍結位置軸向，Freeze Rotation凍結方向軸向，凍結之後的軸向只受Transform控制；

使用Physics時不要使用Transform

CharacterController和Rigidbody的區別？

CharacterController自帶膠囊碰撞器，裡面包含有剛體的屬性；

Rigidbody就是剛體，使物體帶有剛體的特徵。

什麼是Trigger？

Collider勾選Is Trigger屬性，碰撞器變成觸發器；

在物體發生碰撞的整個過程中，有幾個階段，分別列出對應的函數？

OnCollisionEnter、OnCollisionStay (保持)、OnCollisionExit (退出)

什麼叫做鏈條關節？

Hinge Joint，可以模擬兩個物體間用一根鏈條連接在一起的情況，能保持兩個物體在一個固定距離內部相互移動而不產生作用力，但是達到固定距離後就會產生拉力。

8. 導航網格

參看PDF

9. 解釋下A*尋路？

(AI是實時計算的，導航網格是自動計算的。AI可以自己研究算法，比導航網格更方便，導航網格被封裝了。)

首先，A*算法的提出是為了解決遊戲中從A點到目標B點繞過障礙物 尋找最短路徑的問題。

其次，A*算法核心為：啟發式搜索、估值函數、選取最小估值

最後，A*算法有優點也有缺點，它理論上將是時間最優的，但空間增長是指數

更多好文等你來搜尋



壹讀

說這專頁讀

1.4 萬 按讚次數

級別的

10. 光照貼圖 (Lightmapping)

Lightmapping是一種增強靜態場景光照效果的技術，較少的性能消耗使靜態場景看上去更真實、豐富以及更具有立體感。

Unity使用Autodesk的Beast插件。

使用光照貼圖的優點：

A：使用光照貼圖比使用實時光源渲染要快 B：可以降低遊戲內存消耗 C、多個物體可以使用同一張光照貼圖

11. 後期螢幕渲染

參看PDF

12. 遮擋剔除

參看PDF

13. 插件

最喜歡的就是U3D中的插件系統，Unity3D中的插件極大得提高了開發效率。

問題：常用的插件有哪些？

NGUI、2D Toolkit、iTween、PlayMaker、特效插件 FxMaker、NGJMinMap (小地圖) 等(最好多熟悉幾個插件，問的時候好回答)

一 介面製作 推薦：NGUI

二 2D遊戲製作 推薦：2D Toolkit /['tu:lkɪt] 工具包，工具箱

三 可視化編程 推薦：PlayMaker

四 插值插件 推薦：iTween,HOTween

五 路徑搜尋 推薦：Simple Path

14. iTween插件

是什麼？iTween是一個動畫庫。

原理？iTween的核心是數值插值，簡單說就是給iTween兩個數值(開始值，結束值)，它會自動生成一些中間值。

應用場景？對象移動、振屏效果

15. 協同程序Coroutine

協同程序，即在主程序運行時同時開啟另一段邏輯處理，來協同當前程序的執行。換句話說，開啟協同程序就是開啟一個線程。

問題：協同程序有幾種開啟方式？

有兩種。在Unity3D中，使用StartCoroutine(string methodName)和StartCoroutine(IEnumerator routine)都可以開啟一個線程。區別在於使用字符串作為參數可以開啟線程並在線程結束前終止線程，相反使用IEnumerator作為參數只能等待線程的結束而不能隨時終止(除非使用StopAllCoroutines方法)；另外使用字符串作為參數時，開啟線程時最多只能傳遞一個參數，並且性能消耗會更大一點，而使用IEnumerator作為參數則沒有這個限制。

問題：如何終止協同程序？

成為朋友中第一個說這讚的人



使用 `StopCoroutine(string methodName)` 來終止一個協同程序，使用 `StopAllCoroutines` 來終止所有可以終止的協同程序，但這兩個方法都只能終止該 `MonoBehaviour` 中的協同程序。

還有一種方法可以終止協同程序，即將協同程序所在 `gameObject` 的 `active` 屬性設置為 `false`。

問題：協同程序和線程之間的區別？

協程和線程差不多，線程的調度是由作業系統完成的，協程把這項任務交給了程式設計師自己實現，當然也就可以提高靈活性，另外協程的開銷比線程要小，在程序里可以開更多的協程。

線程與協同程序的主要區別在於，一個具有多線程的程序可以同時運行幾個線程，而協同程序卻需要彼此協作地運行。就是說，一個具有多個協同程序的程序在任何時刻只能運行一個協同程序，並且正在運行的協同程序只會在其顯示地掛起時，它的執行才會暫停。

16. 動畫系統

U3D中支持模型動畫和骨骼動畫，模型動畫是模型中自包含的幀動畫，使用 `Animation` 組件控制；骨骼動畫使用 `Animator` 組件控制，也就是 `Mecanim` 系統，通過狀態機和混合樹控制動畫的狀態轉換。骨骼動畫應用最廣泛。

問題：寫出 `Animation` 的五個方法？

`AddClip` 添加剪輯、`Blend` 混合、`Play` 播放、`Stop` 停止、`Sample` 採樣

17. 如何實現遊戲的暫停、加速和減速？

`Time.timeScale = 0`；即可讓遊戲暫停。

`Time.timeScale = 1`時，`Update`、`LateUpdate`、`FixedUpdate` 都按正常的時間來執行。

`Time.timeScale = 2`時，`Update`和 `LateUpdate`的執行速度是之前的2倍，而 `FixedUpdate`還是按正常時間來執行。

18. 如何在Unity3D中使用單例模式？

先聲明一個靜態私有變量，如：`instance`；再聲明一個靜態公共方法，如：`GetInstance`，在該方法中判斷 `instance` 為 `null` 時，通過 `GameObject.FindObjectOfType(typeof(MyClass))` 創建 `instance` 的實例（在 C# 中直接 `new` 一個新的實例），不為 `null` 則直接返回。

參考代碼：

```
public class MyClass

{

    private static MyClass instance;

    public static MyClass GetInstance

    {

        if (!instance)

        {

            instance = GameObject.FindObjectOfType(typeof(MyClass));

        }

    }

}
```

```
return instance;  
  
}  
  
}
```

19. 什麼是遊戲AI

遊戲AI是遊戲中的人工智慧，AI中最常用到的是隨機數Random和狀態控制。

如怪物AI：巡邏（隨機目標點）->發現->追趕->攻擊->返回->繼續巡邏

在實際項目中，AI腳本的參數往往設置成Public，供策劃人員修改。如：攻擊速度、技能類型、移動速度、命中率、攻擊百分比

形成一個閉環，保證任何時候Ai可用

要能夠畫出邏輯圖

20. Unity3D中腳本的編譯順序

腳本的編譯過程分四步：

- 1.編譯所有「Standard Assets」，「Pro Standard Assets」or「Plugins」目錄下的代碼
- 2.編譯所有「Standard Assets/Editor」，「Pro Standard Assets/Editor」or「Plugins/Editor」目錄下的代碼
- 3.編譯除了上面列出來的目錄和Editor目錄之外的所有代碼
- 4.編譯Editor目錄下的代碼

問題：如何在C#腳本中調用JS腳本中的方法？

如果你希望某個Javascript能被其他腳本引用，那麼把它放到第一組的某個目錄里，然後把要使用它的代碼放在第三組的某個目錄里就好了。

同樣，如果希望某個C#代碼能被其他Javascript腳本引用，也必須把這個C#腳本放到第一組的某個目錄里，Javascript代碼放到第三組的某個目錄里。

編輯器類存放路徑是什麼？

工程目錄下的Assets/Editor文件夾下。

21. U3D提供了一個用於保存讀取數據的類，（PlayerPrefs），請列出保存讀取整形數據的函數

PlayerPrefs.SetInt 與 PlayerPrefs.GetInt

22. unity3d從喚醒到銷毀有一段生命周期，請列出系統自己調用的幾個重要方法。

Awake -> OnEnable -> Start -> Update -> FixedUpdate -> LateUpdate -> OnGUI -> Reset -> OnDisable -> OnDestroy

23. 有兩個相同的方法，放在兩個腳本的Awake里，將這兩個腳本放在同一個遊戲對象上，先執行那個？（李老師原創）

跟腳本的添加順序有關，後添加的先執行。由此可以推斷遊戲對象添加的組件以「棧」的數據結構保存，後進先出。

24. 物理更新一般在哪個系統函數裡？

FixedUpdate，每固定幀繪製時執行一次，和update不同的是FixedUpdate是渲染幀執行，如果你的渲染效率低下的時候FixedUpdate調用次數就會跟著下降。FixedUpdate比較適用於物理引擎的計算，因為是跟每幀渲染有關。Update就比較適合做控制。

25. 移動相機動作在哪個函數裡，為什麼在這個函數裡。

LateUpdate，是在所有update結束後才調，比較適合用於命令腳本的執行。官網上例子是攝像機的跟隨，都是在所有update操作完才跟進攝像機，不然就有可能出現攝像機已經推進了，但是視角里還未有角色的空幀出現。

26. 當遊戲中需要頻繁創建一個物體對象時，我們需要怎麼做來節省內存。

對象池，做一個pool，遊戲開始時預先實例化足夠的數量，然後用的時候取不用的時候收回

27. 一個場景放置多個camera並同時處於活動狀態，會發生什麼

實際看到的畫面由多個camera的畫面組成，由depth、Clear Flag、Culling Mask都會影響最終合成效果。

28. 簡述prefab的用處和環境

在遊戲運行時實例化，prefab相當於一個模版，對你已有的素材、腳本、參數做一個默認配置，以便於以後修改，同時prefab打包的內容簡化了導出的操作，便於團隊的交流。

29. 如何銷毀一個UnityEngine.Object以及其子類

Destroy

30. 為什麼u3d會出現組件上數據丟失的情況

一般是組件上綁定的物體對象被刪除了

31. u3d下如何安全的在不同工程遷移asset數據

方法1，可以把assets目錄和ProjectSetting目錄一起遷移，

方法2，導出包

方法3，用unity帶的assets server功能

32. 請描述遊戲動畫有哪幾種，以及其原理。

主要有關節動畫、單一網格模型動畫(關鍵幀動畫)、骨骼動畫。

關節動畫把角色分成若干獨立部分，一個部分對應一個網格模型，部分的動畫連接成一個整體的動畫，角色比較靈活Quake2中使用了這種動畫。

單一網格模型動畫由一個完整的網格模型構成，在動畫序列的關鍵幀里記錄各個頂點的原位置及其改變量，然後插值運算實現動畫效果，角色動畫較真實。

骨骼動畫，廣泛應用的動畫方式，集成了以上兩個方式的優點，骨骼按角色特點組成一定的層次結構，由關節相連，可做相對運動，皮膚作為單一網格蒙在骨骼之外，決定角色的外觀。皮膚網格每一個頂點都會受到骨骼的影響，從而實現完美的動畫。（骨骼動畫是由關節動畫發展而來的，如今基本都使用骨骼動畫來實現角色動畫）

問題：寫出Animation的五個方法

33. 如何優化內存？

有很多種方式，例如

- 1.壓縮自帶類庫；
- 2.將暫時不用的以後還需要使用的物體隱藏起來而不是直接Destroy掉；
- 3.釋放AssetBundle占用的資源；
- 4.降低模型的片面數，降低模型的骨骼數量，降低貼圖的大小；
- 5.使用光照貼圖，使用多層次細節(LOD)，使用著色器(Shader)，使用預設(Prefab)。

34. 圖像學底層原理（李老師原創）

1.GPU計算：頂點、線、三角、像素顏色（貼圖）

2.（攝像機進行）可視化檢測

3.調用顯卡的底層渲染API（OpenGL、DX11）

-DrawPoint/DrawLine/DrawColor

35. NGUI核心原理？（原創）

UIGeometry（幾何圖形計算）->UIWebgit（部件）->UIPanel（容器分組）->UICamera（可視化檢測）->UIDrawCall（渲染）

36. 坐標系

Unity3D採用左手坐標系

坐標系有：世界坐標系、螢幕坐標系、GUI坐標系

問題：localPosition與Position的使用區別？

localPosition：自身位置，相對於父級的變換的位置。

Position：在世界坐標transform的位置

37. 腳本

問題：怎麼拿到一個對象上腳本的方法

GameObject.GetComponent<>;

38. 簡述一下對象池,你覺得在FPS遊戲里哪些東西適合使用對象池？

對象池就存放需要被反覆調用資源的一個空間，比如遊戲中要常被大量複製的對象，子彈，敵人，以及任何重複出現的對象。

39. 對象池的原理？（原創）

作用：復用，提高對象使用效率，避免頻繁的銷毀、創建操作。

過程：

預熱-在使用之前批量創建對象

使用-從對象列表中獲取

回收-隱藏

擴容-自動批量創建（使用對象達到總容量80%）

40. 角色換裝怎麼做？思路

1.模型貼圖 (類似人體彩繪)

2.Mesh Reander (換網格)

3.紙娃娃系統

41. 技能釋放怎麼做？

一般遊戲中的技能都是粒子特效，結合輸入控制粒子特效的播放。

42. 有限狀態機

每個對象都維護自己的狀態機，狀態機的狀態改變，靠狀態觸發器。每一個狀態觸發器都包含三個固定函數：Enter、Excute (執行)、Exit (退出)

請給我設計一個狀態機，完成一個簡單的xxxx情景。

答：狀態機並不是單純的switch結構，如果你是新手，你說switch我可以容忍，如果你幹了好些年2Dx，然後想自廢武功搞U3d了，再說switch就直接pass了。

FSM

FSMSystem 負責狀態的切換

FSMState 表示各個狀態基類，執行 Excute、進入、退出、切換條件 ChangeCheck

-Update

可以怪物AI來使用FSM

對比 (偽代碼)

Update

If(state1)

{

If(state is 2)

{

//go to state2

}

Excute;

}

If(state2)

{

}

43. Unity 連接資料庫

本地數據最常用的是SQLite，需要得到 Mono.Data.Sqlite.dll 文件與 System.Data.dll文件。

44. 本地數據存儲方式？ (原創)

文本：xml、json、excel (cvs)

資料庫：SQLite

PlayerPrefes

45. 請描述MeshRender中material和shader的區別？

Shader (著色器) 實際上就是一小段程序，它負責將輸入的Mesh (網格) 以指定的方式和輸入的貼圖或者顏色等組合作用，然後輸出。繪圖單元可以依據這個輸出來將圖像繪製到螢幕上。輸入的貼圖或者顏色等，加上對應的Shader，以及對Shader的特定的參數設置，將這些內容 (Shader及輸入參數) 打包存儲在一起，得到的就是一個Material (材質)

46. LayerMask.NameToLayer這個方法有什麼作用？

LayerMask的使用是按位操作的，LayerMask.NameToLayer("Players") 返回該Layer的編號。

在射線、攝像機遮罩剔除 (Culling Mask) 使用

47. itween插件的作用是什麼，itween作用於世界坐標還是局部坐標，請列舉出3個其常用方法？

iTween是一個動畫庫，作者創建它的目的就是最小的投入實現最大的產出。讓你做開發更輕鬆，用它可以輕鬆實現各種動畫，晃動，旋轉，移動，褪色，上色，控制音頻等等

方法：a、MoveTo 物體移動；b、ColorTo：隨著時間改變對象的顏色組；c、LookTo：隨時間旋轉物體讓其臉部朝向所提供的Vector3或Transform位置。

48. 什麼是局部坐標，什麼是世界坐標？

世界坐標是不會變的，一直以世界坐標軸的XYZ為標準。

局部坐標其實就是自身的坐標，會隨著物體的旋轉而變化的。

49. 以下哪個函數在遊戲進入新場景後會被馬上調用？

MonoBehaviour.OnLevelWasLoaded

50. Mecanim系統中，Body Mask的作用是？

指定身體的某一部分是否參與渲染

51. Material和Physic Material區別？

PhysicMaterial 物理材質：物理材質描述，如何處理物體碰撞 (摩擦，彈性)。

Material 材質 (材質類) 為了獲得一個對象使用的材質，可以使用Renderer.material屬性

52.

動畫層(Animation Layers)的作用是什麼？

動畫層作為一個具有層級動畫編輯概念的工具，可以用來製作和處理任何類型的動畫

53. 請簡述OnBecameVisible及OnBecameInvisible的發生時機，以及他們執行的意義？

當renderer(渲染器)在任何相機上都不可見時調用：OnBecameInvisible

當renderer(渲染器)在任何相機上可見時調用：OnBecameVisible

54. 請簡述四元數的作用以及四元數相對於歐拉角的優點

A.四元數一般定義如下： $q=w+xi+yj+zk$ 其中 w,x,y,z 是實數。同時，有： $i*i=-1$
 $j*j=-1$ $k*k=-1$

B.四元數也可以表示為： $q=[w,v]$

有多種方式可表示旋轉，如 axis/angle、歐拉角(Euler angles)、矩陣(matrix)、四元組等。相對於其它方法，四元組有其本身的優點：

a.四元數不會有歐拉角存在的 gimbal lock 問題[萬向節死鎖]

b.四元數由4個數組成，旋轉矩陣需要9個數

c.兩個四元數之間更容易插值

d.四元數、矩陣在多次運算後會積攢誤差，需要分別對其做規範化(normalize)和正交化(orthogonalize)，對四元數規範化更容易

e.與旋轉矩陣類似，兩個四元組相乘可表示兩次旋轉

55. 說一下您在U3D遊戲中用到的設計模式？

單例

MVC (NGUI的MVC架構：

1. 一個UI Panel (比如背包介面) 打成一個預製件-View 封裝

2. 背包數據放在Model裡面

3. 行為控制對應一個Controler腳本

* 以上用戶言論只代表其個人觀點，不代表CSDN網站的觀點或立場

 喜歡這篇文章嗎？快分享吧

您可能感興趣

- Unity全面的面試題
- 面試題整理
- Unity培訓
- Unity3D面試題整合
- Unity3D研究院之利用緩存池解決Instantiate慢的問題
- Unity3d碰撞檢測中碰撞器與觸發器的區別
- 遊戲開發之UDK引擎介紹和模型導入
- Unity3d 綜合性能竅門
- phaser入門教程
- 【技術分享】使用 Unity 和 C# 開發您的第一款遊戲

免責聲明：本文內容來源于CSDN博客，文章觀點不代表壹讀立場，如若侵犯到您的權益，或涉不實謠言，敬請向我們提出檢舉。

台灣正體 ^

最新文章 / 服務條款 / 私隱保護 / DMCA / 聯絡我們

壹讀/READ01.COM