**高级开发**

参考文档：性能分析器（性能优化）

打开新场景并将其添加到层级视图中的当前场景列表的方法？

在播放模式下，在层级视图中有多个场景时，将显示一个额外的场景，名为什么？

在运行时加载资源有哪两种方法？

在Resources文件夹中找到的所有资源及其依赖项都存储在名为什么的文件中？

Unity中使用哪两种插件？

什么插件是使用Visual Studio等工具创建的托管.NET程序集，此类插件仅包含 .NET 代码，因此无法访问 .NET 库不支持的任何功能？

什么插件代码和Unity脚本代码之间几乎没有用法差异，唯一的区别是插件在Unity外部编译而成，因此源代码可能不可用？

什么插件是特定于平台的本机代码库，此类插件可访问操作系统调用和第三方代码库等功能，Unity无法通过其他方式使用这些功能？

参考文档：Plugin Inspector

哪些文件扩展名表示将文件视为插件？

某些文件夹被视为单个捆绑包插件，此类文件夹中不会检测到其他插件，哪些扩展名表示将文件夹视为捆绑包插件？

DLL的中文含义是什么？

为了创建DLL，首先需要什么？

如果DLL不包含依赖于Unity API的代码，则可以使用适当的编译器选项将其直接编译为DLL如果确实想使用 Unity API，则需要什么操作？

Unity DLL 的路径通常是什么？

编译DLL的命令是什么？

实例：在Visual Studio中创建DLL并在Unity中使用该DLL。

Unity广泛支持什么插件，即用 C、C++、Objective-C 等编写的原生代码库？

实例：使用c语言编写一个函数，作为插件使用

插件应导出什么函数来处理主要的 Unity 事件？

低级原生插件接口：详见文档

选用什么内置算法来压缩AssetBundle？

参考文档： BuildPipeline.BuildAssetBundles参数

自动找到当前设置的目标构建平台的接口是什么？

对于在编辑器中指定的每个 AssetBundle，可以看到一个具有AssetBundle 名称+什么的文件？

AssetBundles目录包含的文件数量是多少？

包含文件内容的是什么？

包含诸如循环冗余校验(CRC)数据和捆绑包的依赖性数据之类的信息的清单文件是什么？

如果UnityEngine.Object包含对任何AssetBundle中未包含的 UnityEngine.Object 的引用，在构建 AssetBundle 时，会怎么办？

如果AssetBundle中包含依赖项，则在加载尝试实例化的对象之前，务必加载包含这些依赖项的捆绑包，为什么？

可以使用哪四种不同的API来加载AssetBundle？

从AssetBundle加载资源的接口是什么？

加载 AssetBundle 清单的接口是什么？

获取AssetBundle的依赖项的接口是什么？

卸载从 AssetBundle 加载的所有游戏对象（及其依赖项）的接口是什么？

通常，使用AssetBundle.Unload(false)不会带来理想情况。大多数项目应该使用什么来防止在内存中复制对象？

大多数项目应该使用AssetBundle.Unload(true)并采用一种方法来确保对象不会重复。两种常用方法是什么？

参考文档：AssetBundle Manager的源码

参考文档：Unity Asset Bundle Browser源码

减小构建的文件大小的第一步是什么？

哪里可以查看包内各种资源大小？

通常哪三样内容占用的空间最多？

Unity将导入的资源重新编码为其自己的内部格式，因此源资源类型的选择重要吗？

如果项目中有一个多层Photoshop纹理，在构建之前将其展平并压缩。将纹理导出为.png文件对构建有影响吗？

Unity在构建期间会剥离大多数未使用的资源，可以通过从项目中手动删除资源来获得任何优化效果吗？

哪两种资源不会被删除？

纹理通常在构建中占据最多空间，第一个解决方案是什么？

如果这样做不足以减小文件大小，怎么办？

若要在不修改实际源内容的情况下执行此操作，怎么办？

如何选择适合的Max Size?

更改最大纹理大小只会影响纹理在游戏中的分辨率，不会影响什么？

默认情况下，Unity在导入时会压缩所有纹理。如何修改此项？

无论上述设置如何，所有纹理都会在什么时候进行压缩？

如何启用网格压缩？

网格压缩只是生成较小的数据文件，在运行时不会减少使用的什么？

什么操作会生成较小的数据文件，并会在运行时减少使用的内存；通常应始终启用该功能？

默认情况下，Unity 在构建的播放器中仅包含哪些DLL？

应避免依赖System.dll和 System.Xml.dll，默认情况下，Unity不会在构建的播放器中包含这些文件，什么情况会包含它们？

大多数通用容器都包含在 mscorlib 中，只有什么位于System.dll 中，所以如果可能，应避免使用它们？

Unity 对某些移动设备支持两个.NET API哪两个兼容性级别？

在哪里设置兼容性级别？

参考文档：Json类JsonUtility的使用

将该类标记为什么，这是使用JSON序列化程序所必需的？

Json类支持哪些类型？

使用什么来获取StreamingAssets文件夹的位置？

在PC，IOS和Android可分别使用什么代码获取文件的位置？

什么是一个数据容器，可用于保存大量数据，而与类实例无关？

ScriptableObjects的主要用例之一是什么？

ScriptableObject类可以另存为什么？

使用编辑器时，可以在编辑时和运行时将数据保存到ScriptableObjects，因为ScriptableObjects使用Editor命名空间和Editor脚本。在已部署的内部版本中，可以使用ScriptableObjects保存数据吗？

ScriptableObjects的主要作用是什么？

编程：一个使用ScriptableObject的示例