编程：用代码构建游戏

在Windows上，在命令提示符下输入什么命令来启动 Unity？

C:\Program Files\Unity\Editor\Unity.exe

在Windows上的命令提示符下输入什么命令以静默方式启动Unity？

"C:\Program Files\Unity\Editor\Unity.exe" -quit -batchmode -serial SB-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX -username "JoeBloggs@example.com" -password "MyPassw0rd"

在 Windows 上的命令提示符下输入什么命令来退回许可证？

"C:\Program Files\Unity\Editor\Unity.exe" -quit -batchmode -returnlicense

参考文档：各种命令行处理Unity事件的参数

以下命令以批处理模式执行 Unity，执行 MyEditorScript.PerformBuild 方法，然后在完成时退出？

C:\program files\Unity\Editor\Unity.exe -quit -batchmode -executeMethod MyEditorScript.PerformBuild

编程：添加资源的文件夹而应用预设：选择与资源位于同一文件夹中的预设。如果此文件夹中没有预设，则该脚本将搜索父文件夹。如果父文件夹中没有预设，Unity 将使用 Preset Manager 指定的默认预设。

Unity 导入资源时会发生什么？

1.分配唯一 ID 2.创建 .meta 文件 3.处理源资源

如果资源丢失其meta)文件，则将破坏对该资源的所有引用，Unity会怎么样处理？

重新生成新的 .meta 文件

实际资源文件保持不变，经过处理和转换的数据版本将存储在项目的什么文件夹中？

Library

不应将什么文件夹纳入版本控制？

Library

什么API可用于访问项目中包含的资源，还提供了查找和加载资源的方法，以及创建、删除和修改资源的方法？

AssetDatabase

AssetDatabase 接口仅在什么中可用，并且在构建的播放器中没有任何函数？

编辑器

参考文档：AssetDatabase API文档

编程：使用AssetDatabase的API使用

除了默认的二进制格式，Unity 还为场景数据提供了什么格式？此格式在使用版本控制软件时非常有用，因为单独生成的文本文件比二进制文件更容易合并。

基于文本的格式

如何开启文本格式功能？

Editor Settings>Asset Serialization

Unity 的场景格式是用什么数据序列化语言实现的？

YAML

参考文档：一个YAML实例

在哪里缓存导入的资源数据可以大大减少导入资源所需的时间？

缓存服务器

每次资源导入都基于哪些内容进行缓存？

资源文件本身，导入设置，资源导入器版本，当前平台

如果以上任何内容更改，都要重新导入资源，否则进行什么处理？

从缓存服务器下载资源

设置缓存服务器的方法？

Edit > Preferences > Cache Server

参考文档：设置缓存服务器

使用脚本对资源的材质进行不可撤销的更改的方法是什么？

renderer.sharedMaterial.shader = invincibleShader;

上述相同的方法不仅可应用于材质。遵循该惯例的完整资源有哪些？

材质：renderer.material 和 renderer.sharedMaterial

网格：meshFilter.mesh 和 meshFilter.sharedMesh

物理材质：collider.material 和 collider.sharedMaterial

有哪两种不同的资源在修改后绝不会自动实例化，对它们的更改是永久的？

Texture2D TerrainData

创建自定义编辑器窗口涉及哪些步骤？

1，创建一个派生自 EditorWindow 的脚本。2，使用代码触发窗口自行显示。3，实现工具的 GUI 代码。

编程：实现一个Editor窗口

属性绘制器有哪两种用途？

1，自定义Serializable类的每个实例的GUI；2，通过自定义的属性特性来自定义脚本成员的GUI

编程：编写Ingredient类，并在Inspector绘制这个类

编程：编写一个显示范围的Inspector类

出于性能原因，什么函数不能用于属性绘制器？

EditorGUILayout

编程：自定义编辑器

参考文档：TreeView的使用

在Unity启动时立即在项目中运行一些Editor脚本代码而无需用户进行操作，如何实现？

InitializeOnLoad属性应用于具有静态构造函数的类

EditorApplication类有一个名为update的委托会在Editor运行时每秒调用很多次，如何使用？

静态构造函数中EditorApplication.update += Update;