UI 方案

1.需要缓存项目（例游戏项目）中常用的“UI窗体"

2.各个UI的生成、销毁、切换，都是通过框架(Manger)实现，各个UI之间不直接联系（传值）。

3.设计UI框架系统，使用“栈”的数据结构，保存与控制当前所有需要显示的“UI窗体”的层级关系。

4．设计的框架本身，需要对当前显示的窗体做“遮挡处理”，即：不允许用户绕过当前“UI窗体”直接操作底层窗体，或者误操作点击项目中的3D游戏对象等

栈

Loading

走马灯消息