1. 打包资源管理器，还需要检测依赖包没有添加完全的情况
2. 打包管理器添加一个全部删除功能
3. 打包管理器添加一个按照文件夹分类浏览的功能
4. UI添加一个自动生成UIManager并保存成预制，自动生成UI并保存成预制（添加Canvas、Raycaster，root、BG节点并自动添加引用）的功能。
5. UI风格管理，可以重用各种风格（字号，颜色，对齐等）
6. UIWindowBase把进入动画，退出动画改为协同
7. UIWindowBase添加一个自动卸载监听的事件注册函数（该监听自动调用refresh方法，并缓存起来并在Destroy时自动卸载）
8. 游戏状态逻辑管理器继续完善，尽量去掉反射，并便于游戏一开始选择进入那种流程
9. 动画系统增加 Yoyo /reset 等重复播放功能