利用UI框架实现UI面板的创建以及切换功能，当点击面板上的组件是，跳转进入相应功能的UI界面

框架构建：

UIType：用于存储单个UI的信息，包含该UI的名字和路径。

BasePanel：用抽象类构建的所有UI面板的父类，其中包含UIType和用虚方法定义的面板开始显示，暂停，再次执行，退出的四种方法。

UIManager：存储资源中所有UI的信息，用字典来对应，定义了UI的创建和销毁两种方法。

PanelManager：面板管理器，用栈来存储UI，需要显示面板是先查询栈中是否有面板，如果有，暂停当前面板，然后将要显示的面板入栈，调用BasePanel中面板显示的方法显示。关闭当前显示的面板是，调用BasePanel中面板退出的方法，退出面板，然后出栈，出栈后查询当前栈顶元素再次执行。

