## 加载UI能够成功的缘由

1：资源放在指定位置，由editor手动点击生成enum index与hash的对应关系（AssetHashMap\_UI）

2：资源放在指定位置，由editor手动点击生成Hash和path的对应关系数据（ABDepInfo\_DT文件夹的UI.Json）

3：UIResMgr （UI资源管理者）在开始场景里初始化时会去读取本地的AssetHashMap\_UI序列化数据，从而能获取enum index与hash的对应关系

4：ResourceLoaderProxy（资源加载代理人）在开始场景里初始化时会决定真正的资源加载器

5：加载UI时，比如open<MailCanvas>根据类型MailCanvas获取enum index

6：根据enum index在UIResMgr（UI资源管理者）处取得Hash

7：拿着hash管ResourceLoaderProxy（资源加载代理人）要得真正的资源

7-1：fast管理器加载：拿着hash直接去ABDepInfo\_DT文件夹的UI.Json中拿到path，然后用AssetDatabase.LoadAssetAtPath去加载出来

#### 一些接口

获取UI预制件根部