Quest跳转：

见QuestController中region QuestGo部分

Partial类QuestGoRegister负责注册跳转页面。在view页面中扩展QuestGoRegister类，创建跳转方法，方法中打开目标跳转页面，并在方法上使用QuestGoHandlerAttribute特性标注。QuestGoHandlerAttribute中的goType就是跳转id，QuestGoRegister会自动收集这些方法并注册。在调用QuestController的goToQuestTarget跳转方法时，会自动检索所有已经注册的跳转方法，并跳转对应页面。

QuestGoRegister支持三种类型的跳转方法：

1. QuestGoHandler：不带任何参数的跳转方法。
2. QuestGoInfoHandler：带有QuestInfo参数的跳转方法。
3. QuestGoParametersHandler：带有QuestInfo参数和object数组的跳转方法。

这三种方法都可以直接使用QuestGoHandlerAttribute注册。

主页面效果（刷新/展示）：

这个功能用于创建一系列连续的主页面行为并顺序执行。这个功能暂时没有用到，但是部分功能基于该功能实现，例如按钮刷新，顶栏和底栏显示等。

UIComponentEffectController：效果功能控制器

ShowEffectCommand：一个效果命令

UIComponentUtility：部分通用功能。

UIComponentUtility中RegistRefresh可以注册主页面的刷新事件，其中buttonName可以任意填写，RefreshAllButton可以触发全部注册的刷新事件。

使用RegistCommand可以注册一个ShowEffectCommand行为，使用UIComponentEffectController.Instance.CheckExcuteCommand可以触发该行为。创建ShowEffectCommand时，commandToken用于触发该行为，condition用于判断该行为是否可以触发（例如在游戏刚开始，无论如何都不显示顶栏）。endAction用于在一系列行为执行完毕后，触发的事件（例如行为全部执行完毕发送消息，清理页面或特效）。excuteList是行为队列，该方法返回一个float值，行为队列会根据该值在对应的时间执行对应的方法。