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（依赖包中有该资源，但是子包打包设置中没有依赖该包，实际打包过程中该资源不会打包到子包中，导致使用时资源丢失）
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）（可以考虑使用模板与单个设置结合的方法）~~
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~~
10. ~~DataManager 增加类型检测功能~~
11. ~~增加资源包的批量加载与卸载~~
12. ~~服务器的工作：数据库代理，服务器读取配置（配置服务器），服务器管理面板，文件（上传下载）服务器~~
13. ~~日志系统添加崩溃上传功能~~
14. 内存管理，低内存自动清空缓存池，提供批量预加载功能
15. ~~日志分类，并且分类打印~~
16. UI模板在编辑时替换不成功
17. 统一对GameObject的管理，最好提供一个用id对GameObject的访问，供lua使用
18. Lua接入
19. ~~InputManager对拖动事件的支持~~
20. 回放功能完善，优化对timeScale的支持，并添加GUI工具，可供慢速回放操作等功能。
21. 支持发布模式也打开Log控制台
22. ~~回放模式对随机数的支持~~
23. 提供一个访问数据的接口（用框架的约束让程序不乱放数据）
24. 特性：对配置文件名，字段名，资源名，自动测试是否正确和存在
25. 优化游戏流程管理
26. ~~UI添加一个唯一ID以便于区分同一UI的多次打开~~