1. canvas做屏幕自适应

在canvas的 Scaler中的UI Scale Mode 项选择 Scale with Screen Size

这样选的话canvas会随着运行的设备的像素自己调整大小。

1. 做移动设备UI的适配两种办法。1是1所说canvas的设计。2是设置anchor。
2. TextAsset是U3D自带的文本读取数据方法。

4、Unity中一些场景中需要通过某个容器管理他们时，这个容器做成单例模式（理由暂定）。