怪物被挤动的解决方案

使用unity的navmeshagent导致怪物在离玩家多少距离停下来之后，被其他寻路的怪物挤动着向前；

1. 方案一：

让停下来的怪物一直停留在原地，不让他移动

1. 方案二：

把停下来的怪物作为障碍，使其它的怪物绕过停下来的怪物；