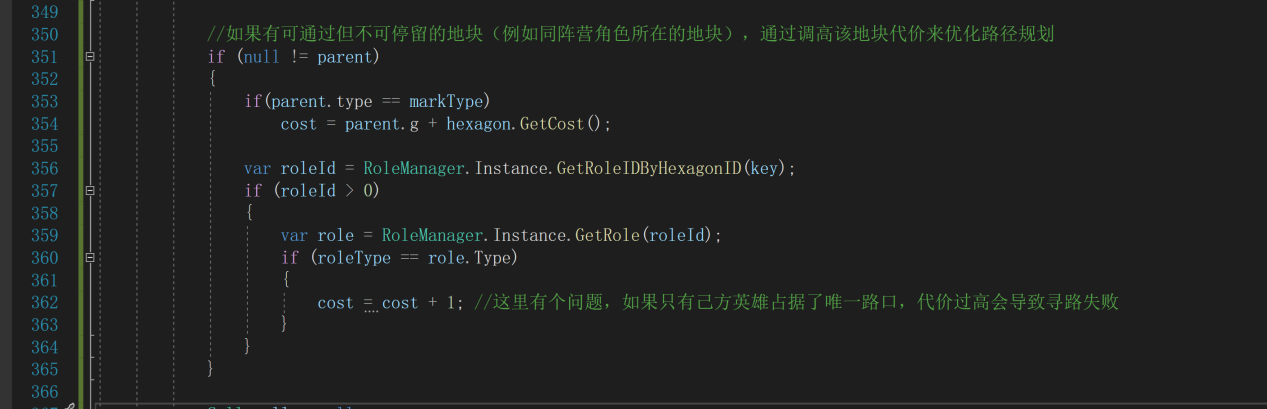
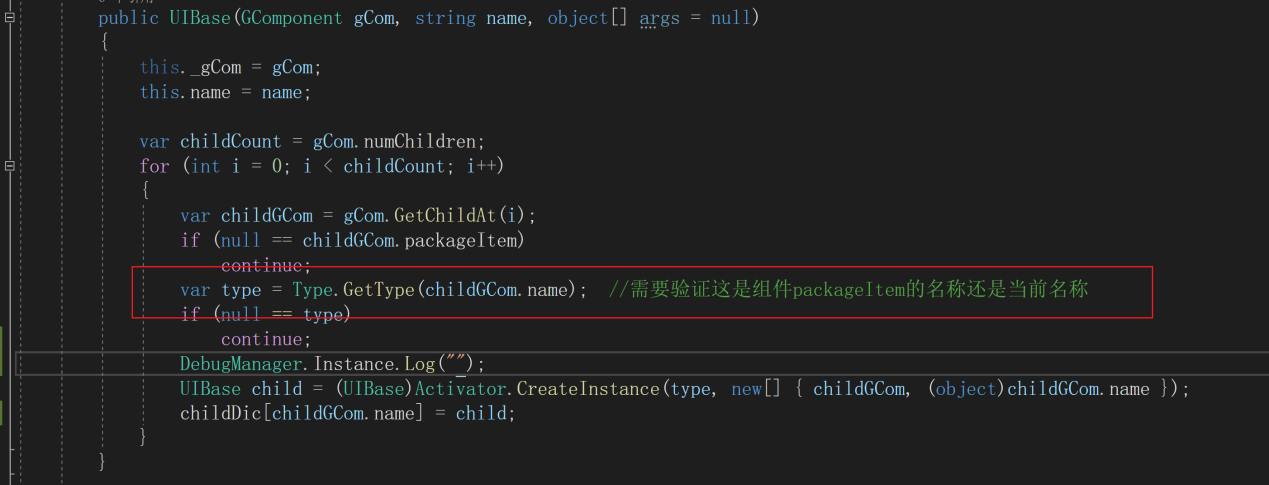
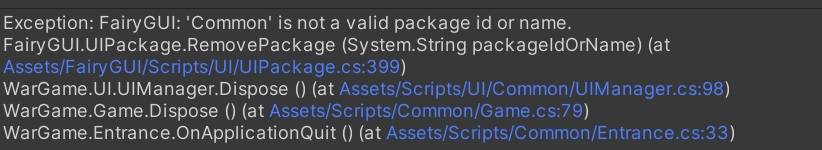
# 待解决问题文档

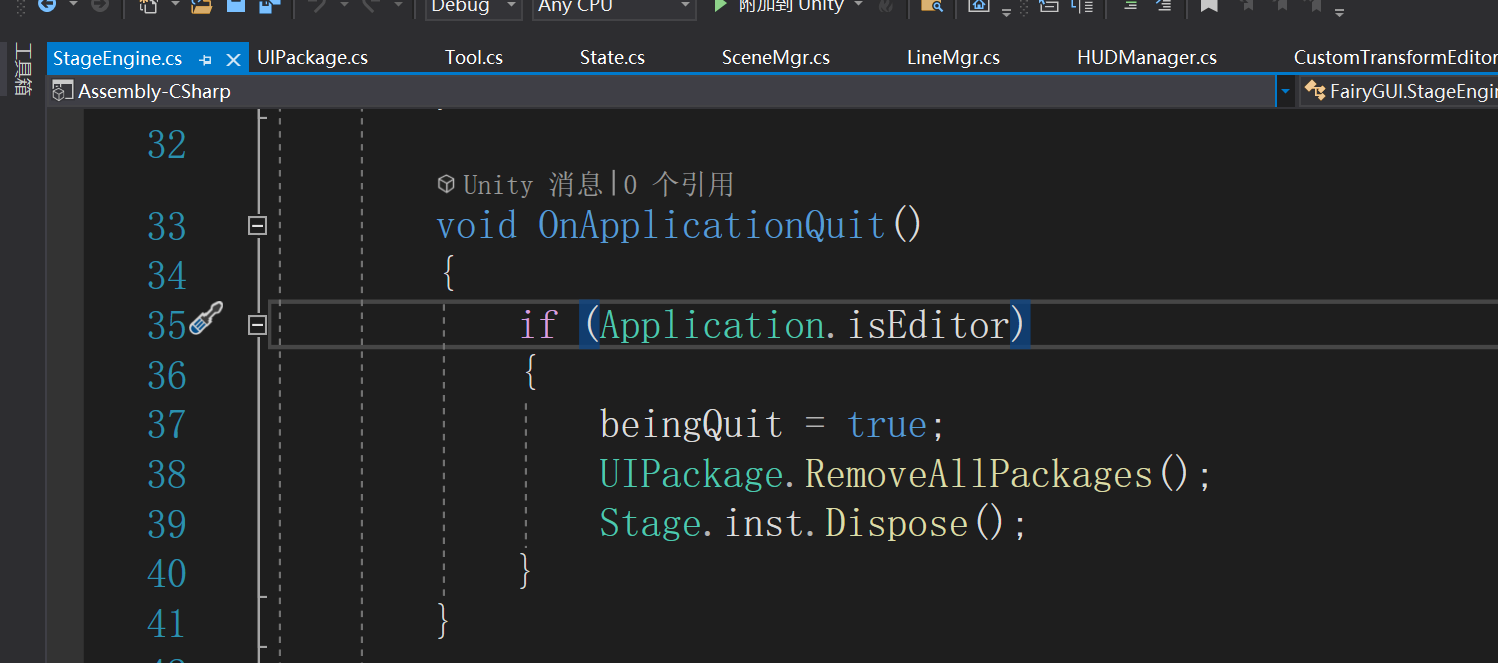
1. 寻路中如何处理可通过但不可停留的地块。



1. 角色移动中如何处理跨越不同地块。
2. 返回Main场景会重新触发Entrance对象，需要建造一个过渡场景。
3. 英雄养成线设计。
4. 摄像机角度和位置限制。
5. 技能设计
6. Fairygui中获取到的子组件的name字段需要明确（当前在组件中的自定义名称）



1. FairyGUI调用UIPackage.RemovePackage()报错  
   



StageEngine主动把所有包卸载了