子弹管理器，调用那个remove的时候会导致整个引擎崩溃

虚幻自带的物理引擎，会比tick慢，不知道原因，反正是稳定慢一帧，也有可能不止。我要把折射的几个函数做一下适配，到时候可能会有2个实现方法，一个是记录2，3帧之前的位置，或者就是指定一下这一次的折射到底是哪一种，帮助函数正确的干活。