/\*

\* 知识点：协程

\* 1.Unity中的协程，可以通过yield特殊属性，在任何位置、时刻暂停；也可以在指定的事件或事件后继续执行

\* 2.通过StartCoroutine()函数，调用协程函数

\* 3.调用协程的方法：a.StartCoroutine(|这里直接调用方法，添加参数|);b.StartCoroutine(|这里填写“字符串的方法名”,方法参数|)

\* 4.区别：方法1可以调用多个参数的方法；

\* 方法2只能调用不含参数或含一个参数的协程方法；

\* 方法1不能通过StopCoroutine结束协程，只能使用StopAllCoroutines()；

\* 方法2可以通过StopCoroutine(/这里填写”字符串的方法名”/)来结束协程

\* 5.协程在实现过程中，需要注意yield调用的时机，执行较为复杂的计算时，如果在时间上没有严格的先后顺序，可以每帧执行一次循环完成计算，或每帧执行指定次数的循环来防止运行中出现卡顿

\* 6.某个脚本在执行时，将脚本的enable设置为false，协程不会停止，需要将挂载脚本的物体SetActive(false)才会停止；再次设置为true，协程不会再启动

\*/

