在选择角色后，在ws会进入上一个场景，之后的切换场景都在c->ss发起请求

## 选择角色进入场景

先进入临时场景->正式场景，进行临时场景，是因为还没有内存数据，所以先在临时场景呆会，加载成功后会进行判断是否可以进入，如果不可以进入，则会退回到主场景（这个场景无条件进入）

## 在场景中进入其他场景

如果另一个场景也是本进程，则会直接判断是否可以进入就可以，如果是别的进程，则先保存到用户数据，得到保存回调成功后，则锁住用户内存数据和其他请求，再发请求进入到目的场景，也是先进入临时场景，加载数据后再判断是否可以进入，如果可以，则进入。进入成功与失败都会回调，原场景接受到回调后，将用户数据解锁（失败）或删除（成功）

细节部分：

删除地图的实体->发送消息给前端，告诉他可以进入(让前端先加载资源)->前端发送加载资源完毕，可以发数据给我了->发数据给前端