1. 屏幕适配
   1. 通过修改父节点anchor
   2. 刘海屏：目前想的UI层级是：canvas->空节点->具体的每个页面(每个页面必有一个canvas，复杂些的页面需要动静分离)，可以在空节点上的anchors的minx和maxx分别设为比如0.1和0.9，所有的子窗口都是以4角为锚点 这样就可以达到左右留白，所有以左右为锚点的页面，都会正确的显示，并且背景图不会因此有问题，因为背景图没设置锚点，并且空节点的anchor左右抵消了
2. 图集
   1. Type：variant是变体，可以指定一个主图集，然后修改属性，可以做类似不同分辨率的图
   2. Include in Build: 不勾选的话，打包是没有引用的，目前测试看的话，Prefab引用sprite，但是prefab和sprite打出的ab都没有显式的去引用图集，看资料说好像是sprite隐性的引用了图集，unity内部进行了处理，目前测试的话，确实也是这样的
   3. 图集完整打ab流程如下：
      1. 图集勾选include in build
      2. 正常打ab，打出的ab包是，prefab并不会引用atlas，而是引用sprite，所有的sprite也会被打进ab内，但是这个sprite是不包含资源的，不管图多大大小都是9k，并且用assetstudio查看也并没有资源，猜测只是记录了一些信息而已
      3. 编辑器下需要把project setting/sprite packer的mode设为always enabled，不能仅设为enabled for builds，否则打包是正常的，但是运行时不正常的
      4. 经测试，同过以上方式打包，无冗余，并且运行时确实看dc确实是正常的，网上的一些SpriteAtlasManager.atlasRequested貌似只是之前版本的bug，目前我用2019.4没用这个也正确加载了
3. 优化：
   1. 尽量避免UI重叠，会增加dc
   2. 一些边框的九宫格可以去掉fill center
   3. 事件检测注意去掉
   4. 动静分离,修改颜色也会导致网格重建，修改的是顶点颜色