



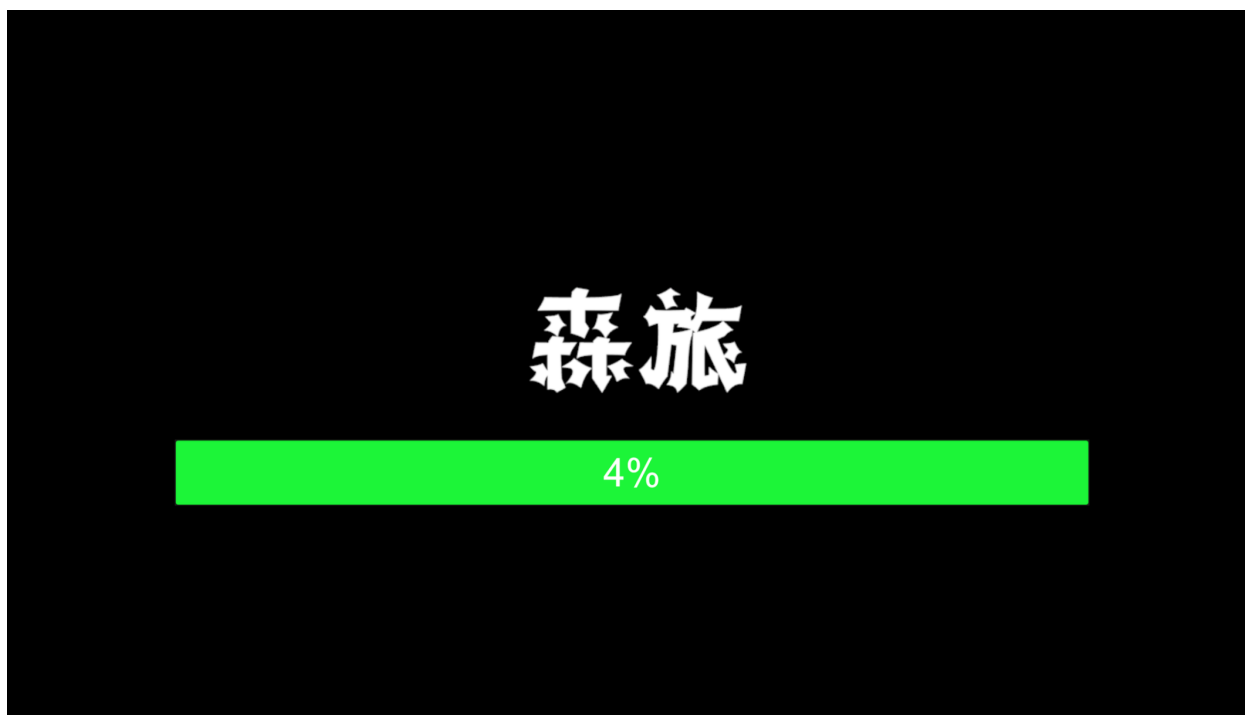
加载页面

核心资源：

1. UI_GameLoadingWindow

核心脚本：

1. UI_GameLoadingWindow.cs
-



重要属性：

1. progressText：进度文本
2. fillImage：填充图片

更新进度条

1. 根据传入的进度值更新进度条文本和改变填充图片的fillAmount

OnShow

说明：当Show一个UI资源时会调用OnShow方法

1. <更新进度条>