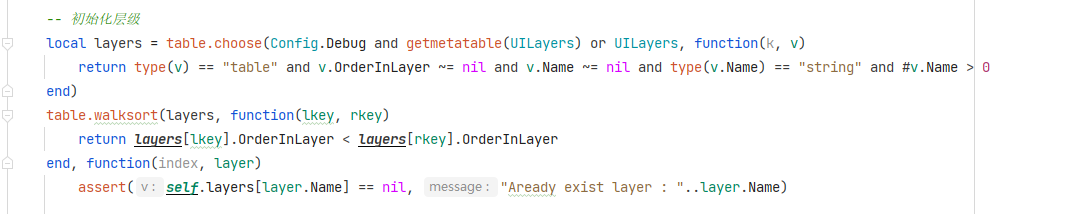
协程 再看看



Protobuffer

UI部分：

UI框架进行修改、UI的适配以及RectTransform、UI滑动列表、UIComponent

CM里面插入3D特效怎么设置的层级

CM的UIDepth

Rect Transform，根，和第一个Canvas

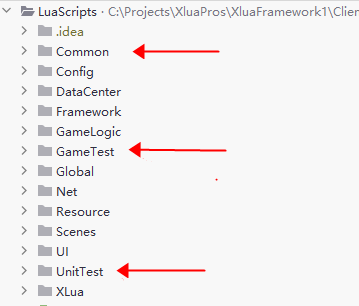
自己封装的EventTrigger

String的内存管理

触摸：看了TouchProxy.lua，将来看看使用哪种触摸插件，也许C#直接注册就好了

行为树

Assetbundle文件换文件夹不重新打包怎么处理？



11月0：

Lua String:

string.len(),utf-8.len(),string.byte(),string.char(),string.pack,string.unpack

StringUtil和其他

Lua PB:

pb.encode();pb.decode()

11月1：

Playable和timeline

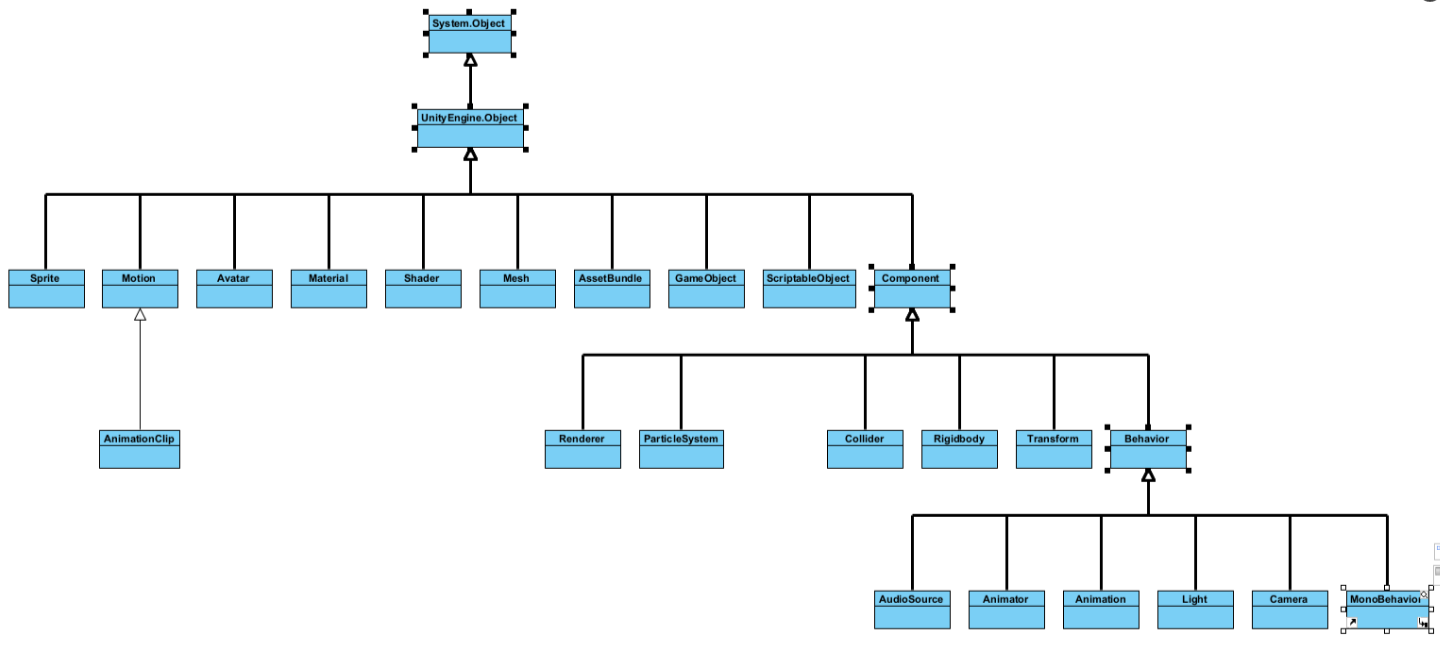
11月2：资源管理

查不重新打包的bug：文件换位置（hash不变），不重新打bundle

看crc是怎么用？Crc用作检查文件是否有效，hash判断是否需要更新

11月6

Unity中MonoBehaviour脚本的继承关系



function reimport(name)  
 local package = package  
 package.loaded[name] = nil  
 package.preload[name] = nil  
 return require(name)  
end

Lua尾消除：只有关心方法返回值才会保持在堆栈，否则不在调用栈

Lua面向对象：ulua使用的是cocos官方的，他的面向对象功能不全；xluaframework使用的是云风做的，能模拟基本的面向对象。

---------------------------------------------------------需要记录------------------------------------------------------

Xlua-protobuf

把最新的Xlua C#拿了过来，Plugin用的2019对应那版本，看了git的提交记录，2019之后就没有动过Plugin了