1. 打包资源管理器，还需要检测依赖包没有添加完全的情况（依赖包中有该资源，但是子包打包设置中没有依赖该包，实际打包过程中该资源不会打包到子包中，导致使用时资源丢失）
2. ~~打包管理器添加一个全部删除功能~~
3. ~~打包管理器添加一个按照文件夹分类浏览的功能~~
4. ~~UI添加一个自动生成UIManager并保存成预制，自动生成UI并保存成预制（添加Canvas、Raycaster，root、BG节点并自动添加引用）的功能。~~
5. UI风格管理，可以重用各种风格（字号，颜色，对齐等）（可以考虑使用模板与单个设置结合的方法）
6. ~~UIWindowBase把进入动画，退出动画改为协同~~
7. ~~UIWindowBase添加一个自动卸载监听的事件注册函数（该监听自动调用refresh方法，并缓存起来并在Destroy时自动卸载）~~
8. 游戏状态逻辑管理器继续完善，尽量去掉反射，并便于游戏一开始选择进入那种流程
9. 动画系统增加 Yoyo /reset 等重复播放功能
10. DataManager 增加类型检测功能
11. 增加资源包的批量加载与卸载
12. 服务器的工作：数据库代理，服务器读取配置（配置服务器），服务器管理面板，文件（上传下载）服务器
13. 日志系统添加崩溃上传功能