UI框架所具备的功能:

1. 问题:----缓存常用UI窗体

游戏中多个场景会反复出现相同的”UI窗体”,造成多个场景中反复加载相同的UI窗体。

解决思路:

“UI框架”需要缓存项目中常用的”UI窗体”。

1. 问题:----UI窗体间的传值

各个UI(UI脚本)之间的传值，容易出现”紧耦合”的情况，”可复用性”降低。

解决思路:

各个UI的生成，销毁，切换，都是通过UIManager管理实现，UI窗体之前不直接传值，用“消息传递中心”（观察者模式）的机制负责UI窗体间的通信。

1. 问题: -----管理UI窗体层级

游戏中很多情况下会出现多个“窗体”叠加的现象，需要“手动”维护窗体间的层级关系。

解决思路：

使用“栈”的数据结构，保存与控制当前所有需要显示的“U I窗体”的层级关系。

1. 问题:----模态窗口

多个“UI窗体”叠加出现时，窗体具有屏蔽上一层窗体机制,遮蔽点击游戏中的3D游戏对象等等。

解决思路:

1. 在每个窗体创建的时候，自动添加一个遮蔽层，就像cocos那样的做法
2. 用“栈”来缓存UI窗体，每创建一个新的UI窗体，就会遍历上一层UI窗体的所有BoxCollider，将其关闭。----我认为这个方法不太好，如果UI窗体的BoxCollider很多呢，去遍历一篇，本身就挺消耗的。
3. 在制作预制体的时候就创建好一个MaskLayer遮蔽层(不够智能,可以写个工具自动排序好depth，并且添加一个MaskLayer)
4. 专门创建一个全局MaskLayer图层,一旦有窗口创建层级就放在他下面(要写好管理，要不然容易穿帮)

UI框架设计图:



