Demo解释：

入口脚本：UMGNestedTest.ts

UIManager.ts 作为单例管理UI，

public showUI()

函数创建了一个UI TestWidgetBlueprint,

这个UMG类里仅有一个按钮和一个Text。

按钮绑定了切换关卡函数，并且在切换关卡前执行了

RemoveFromViewport

清理按钮绑定，

并且清空了UMG内部容器。

但是点击按钮切换关卡后，TestWidgetBlueprint仍旧未被GC,

查找引用链显示:

|  |
| --- |
| LogReferenceChain: (standalone) WidgetBlueprint /Game/StarterContent/TestWidgetBlueprint.TestWidgetBlueprint->GeneratedClass  LogReferenceChain: WidgetBlueprintGeneratedClass /Game/StarterContent/TestWidgetBlueprint.TestWidgetBlueprint\_C  LogReferenceChain:  LogReferenceChain: (root) GCObjectReferencer /Engine/Transient.GCObjectReferencer\_0::AddReferencedObjects(): Puerts\_UserObjectRetainer  LogReferenceChain: WidgetBlueprintGeneratedClass /Game/StarterContent/TestWidgetBlueprint.TestWidgetBlueprint\_C  LogReferenceChain: |

因为这个UMG十分简单，我把能想到的puerts对UMG的引用在切换关卡前都清除了，但是切换关卡后任就有引用，请问是哪里写得有问题吗？