## 项目大致框架流程

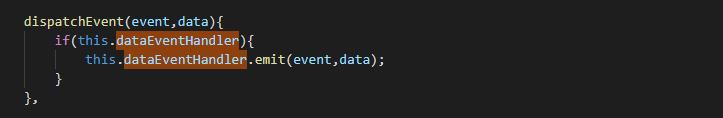
1. Loading.fire 启动界面，执行脚本loadingLogic
2. LoadingLogic:初始化各种管理器和把静态类保存在cc.vv数组中，利用http请求检测版本号(缺资源更新部分)，发现最新版本，则加载资源，跳转login场景
3. login部分（游客登录流程）:游客向账号服发送HTTP游客请求，账号服收到后返回客户端账号、sid、大厅服地址。客户端接收到数据后，修改自定义HTTP对象的url地址为大厅服地址，然后向大厅服发送HTTP登录请求(到目前为止，根据我观察，在进入游戏服前，不会创建长连接，大厅部分获取数据也只会通过HTTP请求获得，好处当然是省掉长连接的消耗，坏处就是只能单方请求更新，不能服务器主动推送)

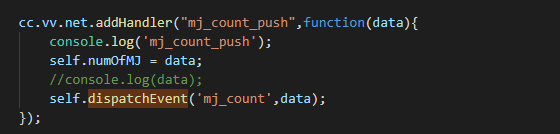
## 某些要点杂记

把majiang node赋值到gameNetMgr中保存



然后收到网络消息后，可以对node进行相应的时间派发(GameNetMgr.js)





场景初始化时进行majiang node 事件的注册(MJRoom.js)

