规范

1. 自己的代码尽可能的不依赖Unity的生命周期函数来进行初始化，销毁，清除等一系列操作，若有继承Mono的脚本尽可能的是管理类，如:Manager结尾的 Ssystem结尾的类，其他的用自定义类进行绑定，若继承Mono也需要有单独的初始化，销毁，清除等自定义接口，并且根据命名规范统一命名，而不能依赖其自身的生命周期，统一由对应管理它的 Manager或者System的生命周期来进行管理 Update函数和一些碰撞检测等特殊事件接口除外，**这里强调的是Awake Start Reset OnDestroy 这几个函数**
2. 如果有事件订阅和移除，一定要规范对应的订阅时机和移除时机，避免对象已被销毁，而订阅的事件还被持有变成野指针
3. 规范命名 全局系统管理命名 以 **功能名+System结尾命名** 脚本名同名 管理类 以**功能名+Manager**或者**简称Mgr** 结尾命名 脚本名同名
4. 自定义初始化接口 若是Entity 则目前 用**Init+对应Entity类命名初始化接口**  
   若是Component 则 直接使用 **构造函数**来进行初始化  
   Entity和Component的销毁函数命名统一为 **Release**
5. 若是有同一个类中书写太乱的，则需要用 partial 关键字来进行分布类的书写，以达到代码清晰条理的目的