1. 播放音效.

在ClipManager里的clipNames添加音效的名字

调用方法：AudioManager.Instance.PlayClip(name); //name为对应音效名字

1. GameDefine

这个脚本保存一些常用到的游戏物体或者文件夹的路径名

1. BaseRoleController,

每个游戏角色继承这个脚本

（待更新）

1. RoleManager

可以获取到玩家的transform，调用：RoleManager.Instance.GetPlayer()

（待更新）

1. UIManager

（待更新）

6、事件中心

EventType.cs,EventCenter.cs,Callback.cs

使用：1、在EventType里加一个enum的消息类型

2、监听消息，EventCenter.AddListener<T>(EventType type,Callback<T> cb);

3、移除消息，EventCenter.RemoveListener<T>(EventType type,Callback<T> cb);

4、广播，EventCenter.Broadcast<T>(EventType t);

<T>C#的泛型编程。目前Callback的类型支持最多五个参数的泛型

1. BaseInteractive

每个可交互物体继承这个脚本

如：箱子：添加一个控制脚本，BoxInteractive，继承自BaseInteractive

然后重写它的InteractiveLogic方法。

7、待更新