LuaFramework/Lua/3rd 通用库，东西不能动，切记

LuaFramework/Lua/ Common

通用函数库，游戏常用的部分函数，都会在这里实现

LuaFramework/Lua/Game/Blockwords

屏蔽字的TXT字库和对应的逻辑代码

LuaFramework/Lua/Game/ Common/ ViewFunction

模块页面需要的通用页面都会在这里封装，比如：用户头像需要在多个模块展示，那么就在这里进行封装，其他模块需要调用的话，就直接调用这里的函数即可，避免代码重复编写

LuaFramework/Lua/Game/ Configs

ConfigLua：工具生成的Lua配置会生成到这里

ConfigParse：解析Lua配置的逻辑在这里处理

Manager：管理和初始化ConfigParse的代码

LuaFramework/Lua/Game/ Framework

AudioFunction：音频管理器

Event：事件管理器，不同层级之间的交互都是通过事件管理器进行数据传送

FairyFunction：FairyGUI插件管理器，FairyGUI常用的功能函数都已经在这里封转好了

Manager：架构管理器，架构所有的管理器都会在这个类进行管理和初始化

Network：网络数据处理都在这里实现

Proto：注册Proto文件

Resource：prefab文件的加载在这个类处理

System：Lua是没有类的概念的，这里利用Lua的特性，模拟了类的实现

TemplateLibrary：系统模板库，这里实现了List和Map的功能

TimerHelper：定时器

/界面实现

Modules/ Controller

Params：新增的模块都要在这里添加

GameState：页面切换状态机代码，页面切换之后，那些页面要打开或者关闭，在这里处理

Modules/ View

BaseView：独立显示的页面要继承这个类，比如弹出框和功能模块，子页面由对应父模块管理，比如聊天页面：聊天页面需要继承BaseView，但是聊天页面再弹出别的子页面就不需要

UITransmit：页面切换之后，对应模块的初始化或者退出，都要在这里实现

LuaFramework/Lua/Game/ Modules

Manager：所有功能模块的数据初始化和清除都在这里实现

LuaFramework/Lua/Game/Proto

工具生成的Pb文件都在这个文件夹里面

LuaFramework/Lua/Game/ Logic

Game：Lua函数入口