实体和实体管理系统

实体：

Entity->entityfight->monster,trigger,player,npc

EntityView->entityfightview->xxview

MonsterInfo, TriggerInfo, PlayerInfo, NpcInfo用来存配置数据，并作为实体初始化信息来源

实体管理：

BattleModel管理所有entity, BattleView管理所有entityview, battlemgr存battlemodel和battleview

Entityview:F\_InitViewInfo(Entity),InitListenEvent, InitViewScript:挂一些初始化脚本（还未加载模型）,InitEntityView(){加载模型：GetAsset(path, loadentityviewfinish},OnDestroy(){处理删除逻辑}