Gui所有的处理都是通过事件的调度去进行管理的，每一个事件都至少对应有一个处理流程，否则该事件就变成了未知事件，Gui进行事件调度根据不同的事件走不同的调度流程，如以下关键的例举：

**动画事件：**

动画一般由系统的软件定时器定期触发，如1ms一次调用，每当动画累计到一个帧数时（1000 / 60），产生一次动画事件，动画事件需要执行对应的动画管理器，此外还需派发给控件树管理器的所有控件树，使用最基本的深度优先去派发即可，后面的动作会给每一个需要的控件生成一个帧动画，这样子就不需要额外创建大量的定时器，这也是方便UI使用定时效果的一个优化点

**刷新事件：**

刷新事件一般是绘制结束产生，当然不需要绘制也可以在特定情况下视为绘制结束，比如俩个窗口进行切换时俩个窗口本身不需要重新绘制，此时只是更改了俩个窗口相对绘制画布的关系，只需要刷新界面即可。刷新事件将多个控件树的画布混合到绘制画布中，最终通过双Buffer的管理器启动最终的异步刷新

剩下的事件，需要走常规调度了，常规调度分为多个步骤：

全局事件前回调处理

系统事件：

控件树派发-》就绪步

控件树派发-》执行步

控件树派发-》完成步

控件树管理器

自定义事件：

控件树派发-》就绪步

控件树派发-》执行步

控件树派发-》完成步

全局事件后回调处理

事件在上述流程中，如果有任一步标记为吸收，则表明事件在执行到该处时，事件已经处于无效态了，它之后的流程需要跳过，而不是继续处理