# 开关模块

游戏中有很多功能，需要根据服务器下发的开关进行控制，目前根据熊大的需求，统一了游戏中的所有开关，都放在了一个统一的服务器表里，这个表李荣江知道，具体可以问他。

FunctionOnController，这个类是客户端的开关控制类，从服务器接收所有的开关数据，以及开启条件等，然后通过这个类的一些方法去统一解析和处理。

DataService中也包含一些方法，比如CheckCondition等。

这个开关尤其适合红警和帝国做区分，以及审核服务器和正式服务器做区分。

## 游戏中旧的开关模块

最老的游戏开关，都是来自于服务器的functionOn表，这个表其实也很好用，可以根据渠道、版本区分，但是目前策划都不用了很多老的功能都是在这个里面配置的。

GameFunctionManager这个类，是之前张世睿和韩梓强做的，当时为了做周例、活动的一些开关加的，如果这个有配置的话，也会有用到，以后建议废弃。