# 容器类

容器类的思想来自于Java的IOC，并且我们代码中单例确实也太多了，所以弄了一个这个。

DayZ.Container.Instance.Register<IExpeditionManager, ExpeditionManager>();

上述这个代码，用来注册了一个单例，这样可以通过面对接口编程的思想去写代码，减少很多的问题，如果要引用上面的单例，可以用DayZ.Container.Instance.Get<IPowerManager>()去获取。这样注册的单例，不需要在GameController中的purgeData中去释放单例。

DayZ.Container.Instance.RegisterGameHandler<IGameWelcomeHandler, EmpireGameWelcomeHandler, RedAlertGameWelcomeHandler>();

上面这个代码，是用来注册类似AB测试，或者红警、帝国区分代码的，可以针对接口编程，在不同的换皮项目中使用不同的类去做功能。

这个后期可以优化成一个Map，这样就可以支持多种换皮，甚至是写在配置表里面，目前暂时先这样做了。