

Enum:【全局事件类型】GlobalEventType

【全局事件系统】GlobalEventSystem

【全局事件与对应处理方法的字典】actionTree:Dict<string, UnityAction>

【绑定全局事件和对应的处理方法】 + Bind(GlobalEventType, UnityAction) 【触发全局事件】 + Fire(GlobalEventType) 【注销某个全局事件的指定处理方法】 + UnBind(GlobalEventType, UnityAction)

【注销某个全局事件的指定处理方法】 + UnBind(GlobalEventType, UnityAction) 【注销某个全局事件的所有处理方法】 + UnBind(GlobalEventType)

【注销所有全局事件】 + UnBindAll()