**常用管理器 API**

场景管理

SceneManager.LoadScene("Scene\_Garage03", CompleteCallback)

UI管理

UIManager.OpenUI( panelName, argTable, parent)

UIManager.OpenPoPupUI( panelName , argTable)

UIManager.CloseUI()

UIManager.CloseTarget( panelName )

事件中心  
EventManager.RegistEvent(Event\_InLua.LeaveMain, function)

EventManager.DispachEvent(Event\_InLua.ReturnMain)

注册按钮的事件  
 self.uitable.ImagePro\_OpenShop:AddClickListener(OnClick\_Close)  
  
物体打开关闭  
gameObject:SetActive(true)  
  
计时器  
 TimerManager.Add(0.2, 1, ShowUI) --间隔，次数，回调  
  
服务器相关  
 发送  
 local loginData = {  
 name = inputName.text,  
 password = inputPassword.text,  
 }  
 NetworkManager.Send(NetMsg.UserLogin, loginData)  
 接受  
 NetworkManager.Register(NetMsg.S\_LoginResult, OnReceiveResult)  
  
 提示面板  
 UIManager.OpenPoPupUI("Panel\_Tips",{ content = data.result })  
 UIManager.CloseTarget("Panel\_Tips")  
 --注意参数一定要Table ，后期可能还会传入 确定，取消 等事件回调。