

东西多了需要一个管理器
一个类只干一件事---单一职责
将大东西 拆成小东西
管理器--单例模式

美术给一效果图、美术把效果图切成碎图、将碎图打成大图、将制作的大图导入工程里面，
导入一个插件TexturePackage

ui: UIManager
--Panel1:.....
---小控件1-小控件2-小空间3.....====再将每一个子控件存入到UIManager ////
建造者模式
==以Panel为单位：方便管理

让子控件自动存入UIManager
--在Panel挂载UIBase
---在子控件上挂载UIBehaviour 主动的存放到UIManager

UI的重点思想

- panel之间的通信，通过UIManager中介，降低耦合性
 - 同一个panel 身上的控件。 通过主动报告。 而不是查找（查找效率很低）
-

用到的子控件身上挂载-----UIBehaviour
每一个Panel挂载-----UIBase
框架-----UIManager