## 新手引导

相关脚本：GuideManager，GuideHelper，TriggerHelper，GConditionHelper

触发器和条件检测为通用代码，剧情和引导都以此为逻辑核心

触发器基类：TriggerBase 或的关系

条件检测基类：GConditionBase 并的关系

配置表：Guide

## 剧情系统

相关脚本：PlotComponent，PlotGroup

逻辑跟引导一样，走触发和检测流程

TimeLine相关扩展目录：Module/Ship/TimeLine

DialogPlayableBebaviour：暂停且播放自定义对话，配合剧情使用

PausePlayableBebaviour：暂停，配合片头动画使用

## 片头动画

相关脚本：StoryComponent，UIStoryNewComponent

## 红点系统

相关脚本：RedDotDefine，RedDotManager，RedDotItemView

文档参考：[红点系统 (qq.com)](https://docs.qq.com/doc/p/982c21d839a3e661e7ce14bc53a14a2febb1077f?u=49ff2137ed5b40af9e2ae67eaaf7ef0b)

## 登录流程

相关脚本：LoginManager

流程参考：见文件夹内登录流程.png

## 代码热更方案

采用HyBrid热更方案

相关脚本：HybridBuildEditor，CodeLoader

文档参考官方文档即可：[介绍 | HybridCLR (code-philosophy.com)](https://hybridclr.doc.code-philosophy.com/docs/intro)

## 资源管理

采用addressables方案

相关脚本：ADLoadHelper，ADManager，AdBuildHelper

## 打包

Jenkins流水线代码目录：sea/Jenkins

## 中台维护相关

运营后台地址：[基本信息 (bettagames.com)](https://ark.bettagames.com/game/setProject/baseInfo/sea2)

当前用到后台功能：

版本检查，远程配置

具体流程参考登录流程.png

## 订单

根目录：Assets\Hotfix\Module\Ship

用ET的组件结构设计

相关Entity：

Role：角色

Guest：顾客

Harbor：港口

FactoryTeam：工厂

各个Entity都是通过相关Entity的Factory类进行创建，并且挂载相关Component进行具体业务逻辑的实现，目录为：Assets\Hotfix\Module\Ship\Role\State，当前状态有：

Idle, // 空闲  
GoFact, //去工厂  
DoFact, //工厂加工  
GoGuest, //交单  
GoSalvage, //去打捞  
BackSalvage, //打捞完返回

角色AI当前使用状态机实现

寻路相关脚本根目录：Assets\Hotfix\Module\Ship\Map，算法使用简易A\*寻路