1.游戏核心库可以考虑插件方式，毕竟不是每个项目都需要那么多功能的。

2.外部功能也可以用插件方式，中要是一个固定功能插件放到该框架的任意游戏里都是兼容可用的，很多时候代码是可以通用的。

一个插件按一定公约，可以从UI到脚本完全独立。移除与添加都是不对游戏产生致命影响。