

游戏功能架构

功能层

功能

逻辑

备注说明

UI层

显示

UI跳转切换、点击事件

UI不做任何数据处理 不缓存任何数据，只做UI本身事件触发逻辑 比如点击登录 只是通过网络层向java服务器发送请求

业务逻辑层

决策业务功能

具体功能开发

业务逻辑处理公用数据不缓存任何非公用数据处理

事件调度层

向模块外提供获取委托代理实例

使用该模块的功能（非获取缓存数据），只需要使用该事件中心获取相关委托代理执行或者绑定

事件中心类似于提供接口，接口集中此类，外部只需要引入或类头文件就可以完成与模块的交互。执行者或者绑定者都通过引入该类头文件，使用委托减少耦合。只有获取委托实例的功能！！，没有其余任何逻辑

自定义数据层

自定义数据类型

无

只做数据定义，没有任何逻辑

网络层

发送网络请求

由逻辑请求网络层发送网络请求

只有网络请求功能，网络返回的回调在业务逻辑层绑定，请求的发起是从业务逻辑层开始，网络层只是将网络请求封装一层

数据层

缓存数据

只做数据缓存，不做数据处理。只有Get,Set,

不要在这里写除了Get,Set以外的任何逻辑，不要把本地的非公用的缓存数据放在这里，更不要把java服务器发过来的数据缓存到这里，如果必要缓存java的数据请和java协调缓存到java服务器。缓存来自java服务器的数据到本地，不安全！！

Manager类

管理自身，不向外提供接口，类对于其他模块是封闭的

管理自身不提供任何接口，比如模块初始化，模块加载，模块卸载，某些类的管理等

不提供任何接口函数！！！！该类是封闭的！！！！

人员:路闯闯 邮箱:1145230944@qq.com
Phone:13195313798 内网通:
luchuangchuang