**所有的Manager设计都不继承与MonoBehavior**

**Manager不针对一种游戏，而是针对与所有游戏的设计模式**

**MainManager设计**

1. **MainManager作为Manager Of Managers框架的开端，用来初始化所有的Manager**
2. **GameManager用来调度所有的Manager工作。**
3. **提供所有Manager调度所需要的接口**

**GameManagers设计**

1. **提供游戏的逻辑判断部分**
2. **提供统计，包括杀敌数，获得金钱的总数，死亡次数，通关获得心数**
3. **通过C#所提供的创建Txt文本流保存以上数据**
4. **管理Effect，Gold，Time等游戏逻辑的类**

**PoolManager设计**

1. **对所有的Prefab进行管理，不进行多此的Destory和Create语法**
2. **应该有自动添加新的标签的设定**
3. **应该拥有对包括Prefab，particalSystem，Texture类型的分类管理**

**GUIManager设计**

1. **对所有的点击事件进行统一管理**

**AudioManager设计**

1. **播放音乐**
2. **停止播放音乐**

**LevelManager设计**

1. **关卡统一管理**
2. **切换关卡**
3. **进入随机关卡**

**GoldManager设计**

**1.金币的获得和花销设计**