**GameManager设计**

1. **GameManager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. **所有关于游戏逻辑性的实现在GameManager内实现，包括经验增长，角色升级，角色状态设定。。。。**

**PoolManager设计**

1. **对所有的Prefab进行管理，不进行多此的Destory和Create语法**

**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**