（路线1）

从Terrain类开始，判断是否创造一个新地形，调用TerrainMediator.OnCreateTerrain()方法，

TerrainMediator.OnCreateTerrain()方法发消息，执行TerrainCreate命令（根据地形枚举确定使用的是那一个地形，并根据地形类中的信息，计算什么位置，出现什么样的金币，得出的金币信息,金币信息保存方式Dictionary<float,GoldEnum>（哪个位置，什么样的金币））调用TerrainProxy.OnCreateTerrain(TerrainEnum terrain,Dictionary<float,GoldEnum> coin) ，

TerrainProxy.OnCreateTerrain(TerrainEnum terrain,Dictionary<float,GoldEnum> coin)

记录信息，并将传入的信息发消息发给TerrainMediator，由TerrainMediator来在视图中显示地形，和金币（要判断地形拜访的位置）

（路线2）

从Terrain类开始，判断是否创造怪物，调用MonsterMediator.OnCreateMonster（）方法，

MonsterMediator.OnCreateMonster（）方法，发消息，执行MonsterCreate命令（判断在这个点是否创造怪物，创造什么怪物）调用MonsterProxy.OnCreatMonster(MonsterEnum monster,float time（系统时间）)

MonsterProxy.OnCreatMonster(MonsterEnum monster,float time（系统时间）) 记录怪物信息，并将传入的信息发消息发给MonsterMediator，由MonsterMediator在相应位置创造怪物（位置，与Terrain类约定好）

(路线3)

UI类判断用户输入，如果是跳跃调用PlayerMediator.OnJump().

PlayerMediator调用Player.OnJump(),交给Player来判断是否跳跃

UI类判断用户输入，如果是使用技能调用PlayerMediator. OnUseSkill(ISkill skill)，

PlayerMediator. OnUseSkill(ISkill skill) 方法，发消息，执行PlayerUseSkill命令（判断玩家是否能够使用技能，如果能调用PlayerProxy. OnUseSkill(ISkill skill))

PlayerProxy. OnUseSkill(ISkill skill)更改玩家信息，并发消息给PlayerMediator。

PlayerMediator调用Player使玩家播放技能动画

（路线4）

判断人物/怪物受伤调用PlayerMediator/ MonsterMediator. OnInjured().

PlayerMediator/ MonsterMediator. OnInjured().发消息调用PlayerInjured/ MonsterInjured命令，（如果 怪物或人死亡调用OnDie）

PlayerInjured/ MonsterInjured命令调用PlayerProxy/ MonsterProxy. OnInjured修改并保存信息在发消息给PlayerMediator/ MonsterMediator来显示

(路线5)

在Monster类中判断怪物出现在屏幕中，添加近自身的怪物列表中 。执行怪物AI

（路线6）

判断怪物在屏幕中消失调用MonsterMediator.OnDestroy

Monster, MonsterMediator.OnDestroyMonster发消息调用MonsterDestroy命令，

MonsterDestroy命令调用MonsterProxy. OnDestroy修改并保存信息在发消息给MonsterMediator来显示