按键信息：shortcukeyitem

成员变量：

1.keyCodes:快捷键列表，其中的一个响应就响应，例如leftshift,rightshfit

2.luaInputTypeEnum 输入按键响应类型，按下，抬起，长按，和默认

方法：1，Init（keyCodes，luaInputTypeEnum ）初始化按键信息

GetKeyCode（） 获得按键信息

GetInputTypeEnum（）获取响应类型

4.IsInput（inputTypeEnum）/IsInputWithoutType()是否响应输入

5.IsSameKeyByItem(shortcukeyitem item)/IsSameKeyByKeyCode(UnityEngine.KeyCode[] keyCodes)

快捷键组合信息：LuaShortcutInfo

成员变量：

---@field defaultKeyCodes table<number,LuaShortcutKeyItem> 默认的组合快捷键  
---@field currKeyCodes table<number,LuaShortcutKeyItem> 当前的组合快捷键  
---@field lastTimeKeyCodes table<number,LuaShortcutKeyItem> 上次保存的组合快捷键  
---@field id string 快捷键id（目前就是 LuaCEvent）  
---@field name string 快捷按键名字  
---@field useDefaultShortCutTyp boolean 是否使用传统的快捷键方式（前面几个键一直按着最后一个按钮按下响应事件）

---@type LuaShortcutKeyInfo

方法：1.GetUseDefaultShortCutTyp（）是否使用传统的快捷键类型

2.IsInput（）组合按键是否全部在输入

3.TraditionalShortcutInput（）传统快捷键方式（前面几个键一直按着最后一个按钮按下响应事件）

4.FreedomShortcutInput（）自由配置按键（每个配置的按键是按下还是抬起，还是一直按着，随便配，条件全部满足时响应）

5.Reset（）重置到默认按键

6.Withdraw（） 恢复到上次的快捷键

7.IsSameKeyByInfo（LuaShortcutInfo info）/IsSameKeyByKeyCodes(LuaShortcutKeyItem

[] items)快捷键是否冲突

8.IsValid（）快捷键信息是否有效

9.GetCurrKeyCodes得到当前的按键信息

组合快捷键管理类：LuaShortcutKeyMgr

方法：1.Init（）初始化

2.InitShortcutKeysInfo 初始化快捷键信息

3.CheckShortcutKeyInput（）检查是否有快捷键输入响应

4.---@param info LuaShortcutKeyInfo  
---@param isCover boolean

AddShortcut(info, isCover)添加快捷键

---@param listKeyCode table<number,table<number,UnityEngine.KeyCode>> 例如{{leftCtrl,rightCtrl},{leftAlt,rightAlt},{A}}  
---@param msgId number 快捷键消息类型  
---@param name string 快捷键名字  
---@param isCover boolean 是否替换已有的快捷键信息  
---@return AddShortResult  
function LuaShortcutKeyMgr.AddShortcutSimple(listKeyCode, msgId, name, isCover)

添加快捷键

---@param info table<number,LuaShortcutKeyInfo>   
LuaShortcutKeyMgr.ModifyShortcut(info) 修改快捷键信息

---@param info LuaShortcutKeyInfo

---@param id number  
LuaShortcutKeyMgr.RemoveShortcut(info)/RemoveShortcutById(id)

删除快捷键

6.

GetShortcutById()通过id获得快捷键

7.

---@param msgId LuaCEvent  
function LuaShortcutKeyMgr.BroadCast(msgId)

响应事件

---@param msgId LuaCEvent  
function LuaShortcutKeyMgr.RemoveMsg(msgId)

---@return table<number,LuaShortcutKeyInfo>  
function LuaShortcutKeyMgr.ReadInfo() 读取储存的快捷信息

function LuaShortcutKeyMgr.WriteInfo()  
 读取服务器或本地快捷键信息

Update（）