KBE插件使用方式

1. KBE插件关联游戏方式：
2. 创建方式：

不暴露kbe插件内部，直接给游戏层使用。而是，通过统一的入口KBEMain，访问KBE插件。KBEMain是继承虚幻引擎FTickableGameObject普通c++类。每一帧执行插件内部的逻辑。KBEMain在gameinstance中创建。

②KBE插件回调给客户端的接口使用方式：

KBE的KBEPersonality类，为外部使用提供了回调接口。创建一个ClientPersonality并继承KBEPersonality，并将该实例注册到KBEPersonality的静态实例中。就可以在ClientPersonality类中，实现回调功能。