服务器目录结构

1. base目录结构

base根目录：放置entities.xml定义的有base的entity。包括BaseAppEntity、Manager、role、monster、Const、Define

CoreObject：(MonsterObject->NPCBaseObject->entity、HasCellObject->GameObject)用于定义某个类型entity的基类。entity公共属性及方法。后续，扩展entity只需要继承相应的entity即可。

ConfigObject:用于读取策划的配置，以及各个玩法功能的类（quest、skill）。放子文件夹放置各个功能。

CoreInterface:Entity的接口类，游戏中entity框架功能的接口。如移动、战斗、状态、背包等。子文件夹通过entity的类型区分。

Impinterface:Entity的接口类，用于实现游戏中Entity玩法功能的接口。如签到、领礼包等。子文件夹通过entity的类型区分。

ObjectScript:用于放置创建Entity的静态数据。子文件夹通过entity的类型区分。

1. cell目录结构

cell根目录：放置entities.xml定义的有cell的entity。Const、Define

CoreObject：(MonsterObject->NPCBaseObject->entity->GameObject)用于定义某个类型entity的基类。entity公共属性及方法。后续，扩展entity只需要继承相应的entity即可。

ConfigObject:用于读取策划的配置，以及各个玩法功能的类（quest、skill）。放子文件夹放置各个功能。

CoreInterface:Entity的接口类，游戏中entity框架功能的接口。如移动、战斗、状态、背包等。子文件夹通过entity的类型区分。

Impinterface:Entity的接口类，用于实现游戏中Entity玩法功能的接口。如签到、领礼包等。子文件夹通过entity的类型区分。

ObjectScript:用于放置创建Entity的静态数据。子文件夹通过entity的类型区分。

1. common目录结构

放置cell与base的公共功能、模块。

1. data目录结构

根据游戏各个功能，将目录划分子目录。