# 说明

**当前内容都可以删除，主程序可重新分配结构和说明以规范文档的结构和书写**

为了查阅方便，个人建议：

1. 对文档进行分节处理，以便在world左下部分->导航->标题就可以清楚的查阅文档结构
2. 当前分节为示例，一切架构主程分配即可
3. 有特殊个人内容不包含公共架构（如个人编辑器等），可新建同层级的标题并以`主题-自己的名字`作为上层标题，并在下方建立层级/依照喜好说明
4. 不对文档过多分层，建议最多三层

# 基本架构

当前本节为示例说明，可删除

## UI架构

1. UI基类

原型

public abstract class BasePanel<T>

继承方法

子类名称:BasePanel<子类名称>

功能函数

-Update():在基类中提供基本的显示隐藏渐变效果或其他功能

-Awake():初始化Update中拥有功能的组件

-Start():调用Init,子类不必再写Start,而是使用父类

函数接口

+Show():显示当前面板

+Hide():隐藏当前面板

-Init():abstract的,其中书写初始化逻辑,建议为面板非public字段初始值,各个UI组件的事件注册,面板的初始化事件注册等

## 重要类间继承

## 重要的接口和调用关系说明

# 机制说明

本节说明……

## 伤害计算

## 特殊事件触发