* 引言

此框架是一名颠b大二学生（水汪汪）闲着没事干自己捣鼓的一套辣鸡框架，其中完备了很多模块和功能，也提供了一些自创插件来辅助开发。

其实开发它的最大的目的是我准备整一个独游，我始终坚信“工欲善其事必先利其器”的理念

我最大的意愿是想实现一些常规开发的“一条龙”服务“加载资源->管理”一条龙:实现了通过加载Excel配置表，加载预设体对象，对接物体管理和创建、对象池等模块。

* 项目结构

本项目分为框架层和项目层，框架层为框架的底层代码，各种管理模块

项目层为项目的代码，需要提前设置好自己项目的东西，枚举设置。

WDFramework：包含了所有框架的代码，包括Runtime和Editor的

ProjectScript：你的项目代码，应该写在这里嘛

* 项目层
* 框架层
* 框架层系统管理

非管控系统（启动应用进程后，会持续到进程结束）：

InputSystem(输入系统)

MonoUpdateSystem(Mono生命周期系统)

* Excel配置表转换与读取

概述：Excel游戏配置表转二进制工具是一个用于将Excel表格数据转换为二进制文件以供游戏运行时使用的工具。它通过读取Excel表格数据并生成数据容器类和数据类，然后将这些类转换为二进制文件，最终实现游戏配置数据的持久化和加载。

**使用步骤**

下面是使用Excel游戏配置表转二进制工具的详细步骤：

**步骤1：设置读表规则**

在Unity编辑器中打开Excel加载工具窗口，可以通过菜单栏 水汪汪工具 -> Excel加载工具 快速打开。

在打开的窗口中，您可以设置读取Excel表格的规则，包括字段名所在行、字段类型名所在行、容器类key标记所在行等。根据您的Excel表格结构，设置好相应的参数。

**步骤2：生成数据类容器**

* **单个Excel文件：**点击“生成单个Excel文件的数据类容器”，程序将根据您设置的规则读取Excel表格并生成相应的数据类容器。
* **批量Excel文件：点击“批量生成Excel文件的数据类容器”，程序将批量处理指定目录下的所有Excel文件，并生成对应的数据类容器。**

**步骤3：转换为二进制**

* 单个Excel文件：点击“转换单个Excel文件”，程序将根据生成的数据类容器将Excel数据转换为二进制文件。
* 批量Excel文件：点击“批量转换Excel文件”，程序将批量处理指定目录下的所有Excel文件，并将其转换为二进制文件。

**步骤4：加载和使用**

在游戏运行时，您可以使用**ExcelBinarayLoader类**来加载和使用生成的二进制文件中的数据。

其中加载成功后的类型为<序号,结构类>的字典容器类。

通过Type进行加载，得到IDictionary配置表字典，只需as为对应类型就可使用

GetDataContainer(Type ConfigType)

通过泛型加载，直接返回对应类型的配置表，TConfigType为你生成的配置结构类型。

GetDataContainer<TConfigType>()

示例代码：