## 红点系统

首先,在设计之初采用枚举值来表示每个节点.每个节点会有一个类来存储其中数据,在类中,会有该节点的枚举类型,显示状态的布尔值,改变该节点时执行的回调方法及两个集合.这两个集合分别保存该节点的父节点和子节点.

然后,我们在游戏初始化时,会将所有节点存储在字典中.字典中的键为枚举类型,值为该节点所对应的脚本.初始化方法会传两个参数,一个是当前节点,另一个是它的父节点.将