## 红点系统

首先,在设计之初采用的的枚举值来表示每个节点.每个节点有一个脚本来存储其中数据,~~该节点会挂载在该节点红点的预制件上~~.在脚本中,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~~要执行的方法~~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,会将所有节点的路径关系都存在字典中并且添加每个节点的回调方法.字典中的键为枚举类型,值为该枚举所对应的脚本.在添加的这个方法中会传两个参数

邮件->最下层节点数