## 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.将他的父节点添加到该节点的父集合中,并将该节点添加到它夫节点的子集合中,形成连接.每个节点的回调函数会在对应预制体初始化时添加监听

服务器存储的我们所有最下层节点的枚举类型.在游戏开始时,将每个节点的显示状态发送给客户端.客户端会存储状态的布尔值.当布尔值为显示时,检查回调监听并循环父集合.重复上述操作直到根节点或者该父节点已经显示,则结束操作.

当玩家打开新面板时,会添加红点回调监听并判断显示状态,若显示状态为显示时,则立即执行回调函数

当玩家点击功能取消红点时,向服务器发送判断请求.当服务器判断操作成功,向客户端发送该红点不显示的回调.客户端改变红点状态,执行回调函数并循环父集合判断其父节点的子集合中是否还有正在显示的子节点.若没有,则继续执行上述操作直到根节点.反之,结束操作.

最后,当游戏结束时,向服务器发送除每次必显示(例如充值系统)外的最下层节点的显示状态.服务器进行存储,方便下次登录游戏时进行显示.