**存盘说明：**

目前存盘策略本质上为各个存盘主体管理自己的存盘周期，避免全局存盘周期带来的峰值逻辑执行．任何继承CBaseObj的物件都可以通过ApplySave注册存盘回调来成为存盘主体，同时也可以传入时间参数来控制存盘周期（默认为５分钟），成为存盘主体后，不需手动存盘，每隔一个存盘周期会自动存盘，上层只需管理好数据

**存盘主体接口：**

１）DoSave．立即存盘，并以目前时间点推后存盘周期，一般用于关键存盘，譬如玩家拿到价值很高的物品，或者对回档忍受度低的需求，不要作为常规使用，大部分需求自动存盘足够．

２）AddSaveMerge．关联存盘（只生效一次，不永久关联），主要是解决不同数据块的存盘同步问题，譬如玩家Ａ和玩家Ｂ进行交易，一个扣物品一个得到物品，因为各自存盘周期不一致，可能在某个时间点（Ｂ存盘了Ａ没存盘）宕机，导致物品复制．这个时候可以考虑使用一次A:AddSaveMerge(B)，在下次玩家Ａ或者玩家Ｂ存盘的时候，两个存盘主体会同时进行存盘，并且merge关系解绑．该接口不要频繁使用，只有必要的时候才使用．