# 1 登录后台

第1份原始数据编辑从UnityGameTools Flutter 后台管理系统开始。

编辑一个信号名称，首字母大写开头,单词之间用下划线间隔。

比如：Game\_Role\_Asset\_Store

# 2 Data Tools Create

## 1 go db com struct

Go com 文件名.go

2 DAO

3 Go文件名-导出游戏C#数据.go