# 1 数据库表结构

## 信号主表

DBGameSignalData

配置一个游戏里面所有的信号（事件）

## 游戏信号触发器表（condition条件）

DBGameSignalTriggerData

时间

地点

人物

事件

## 游戏动作表（action动作）

具体发生了什么事情。执行一个具体的游戏动作

DBGameActionData

# 2 Unity 里面使用

## 信号系统操作装置 signal system operating device

循环检测信号触发，当条件满足后就开始触发一系列事件。