1. 原因？

因为对于lua脚本中GS中直接使用IF.moon.relay调用relay上面的函数感到奇怪，不能够理解其中的缘由，所以想弄明白

2. 自己看的

自己之前看了下：

（1）看到IF.moon.relay的构造是在文件global\_state.lua中，函数为WaitForCallback

（2）在KseaSurManager.cpp（gs和relay上面都有这个函数）中断点能跟上

3. 严总提示

之前严总就跟我讲了下moon.xml是加载所有模块的一个配置文件，还说过先去看一个功能这样更快，更容易的熟悉，这其中有很多的模块。结果看组队机制，跟c++代码很快了解了流程，但是还是没有了解到IF.moon.relay这样调用的原理，也没认识很多模块以及他们之间的关系

今天严总直接给我讲了远程调用的流程，几个关键点：

（1）WaitForCallback(IInterface)中的参数IInterface是lua中的userdata，在c++中相当于指针，存了一些数据。

（2）在lua中可以绑定一些操作，例如IF.moon中的’.’就映射成targetcall4lua.h中的\_\_Index()函数，然后到\_\_call()函数

（3）L2Call函数调用SendVariant，其中参数pCallProdure就是数据（需要看他的构建）

（4）然后GS和relay直接使用KSeaSurManager.cpp中传输数据

4.