可选修饰符

Partial

Volatile

StageInfo

1. StartUp

Awake

Base.awake 不销毁物体

初始化游戏设置

限桢

# GmoduleFactory模块工厂类

根据ID生成模块 CreateModule(ID)

提供一个事件ModuleCreatedEvent生成模块时调用。

# GmoduleManager类 ：IGameManager

成员

一、GamePanelBase中OnOpen这个方法是在哪里调用的？