游戏开发(CS)框架搭建概要

1. **u3d客户端**
2. ~~游戏加载(进入游戏前)状态机~~
3. bundle资源下载更新／配置文件更新
4. 资源及功能动态更新机制(Lua框架，第一版完成后接入)
5. ~~socket网络请求与数据分发~~
6. ~~ios/android设备唯一识别号获取方案~~
7. ios/android游戏内购买系统
8. toast提示机制及系统广播
9. casino游戏功能设计(见另一文档)
10. **go服务器**
11. ~~客户端接口请求响应/数据解析~~
12. mongodb数据库存储操作
13. 建立相关数据表
14. redis本地存储研究
15. 全服广播机制
16. 分服机制研究(暂不考虑)
17. ~~游戏配置表(excel)自动导出json文件研究~~
18. 游戏功能开发
19. 游戏数据监控工具开发
20. 服务器部署