# 常用类型说明

## 一，C#部分

### 1，基础部分

1. AssetMgr 资源加载
2. ITrace 日志/Debug
3. ObjPool 非Unity类型对象池
4. GbjPool GameObject对象池
5. AudioMgr 音效管理
6. AssetPath 路径类：流文件夹路径，缓存文件夹路径，资源文件夹路径
7. MonoEvent Update、OnGUI等Mono全局事件注册注销
8. SymbolMgr 符号类：创建，管理
9. TimerMgr 时间类：管理
10. UIMgr 对Lua UI管理的简单封装
11. UIName UI名称定义

### 事件部分

1. EventMgr 事件管理
2. EventKey 事件键值定义

### 工具类型

1. TransformTool

组件工具

功能：获取指定路径组件，添加组件，移除子物体或者父物体上组件

1. TransformTool

变换组件工具

功能： 根据路径 查找子物体、添加子物体、清除子物体、设置子物体激活状态；重命名所有子物体

1. UITool

UI工具

功能：根据路径设置标签内容、设置精灵名称、设置按钮事件、设置监听事件；在相机可视范围内设置模型大小；创建遮挡

1. FileTool

文件工具

功能：加载指定路径文件包含的字符串、字节数组；保存字符串、字节数组到指定路径文件

1. DirectoryTool 文件夹工具
2. DisposeTool 释放工具

## 二，Lua部分

### UI

1. UIBase 基类型，每个子类型必须在创建时重新赋予Name属性值
2. UIMgr 管理类型
3. UIFty UI工厂类型，根据UI名称，返回创建的UI类型，当定义UI继承类型的时候，必须在此类型中添加对子类型的判断
4. LuaTool IsNull方法，判断Unity对象是否为空，Lua自己的类型不要使用此方法判断是否为空