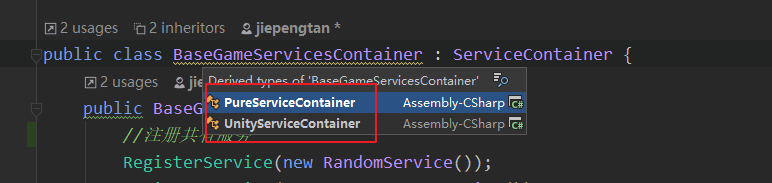
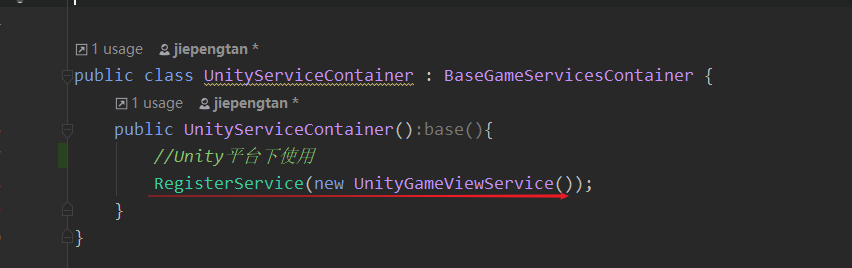


1 多平台实现

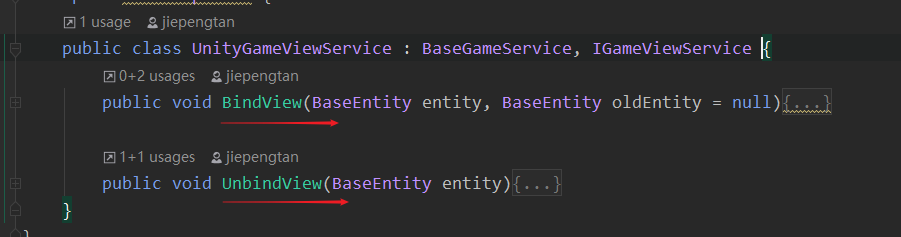
使用桥接模式，不同平台下实现同样的接口

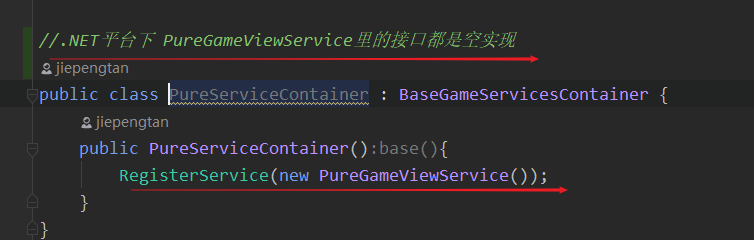
BaseGameServicesContainer 有两个继承，一个代表Unity下 另一个为.NET平台

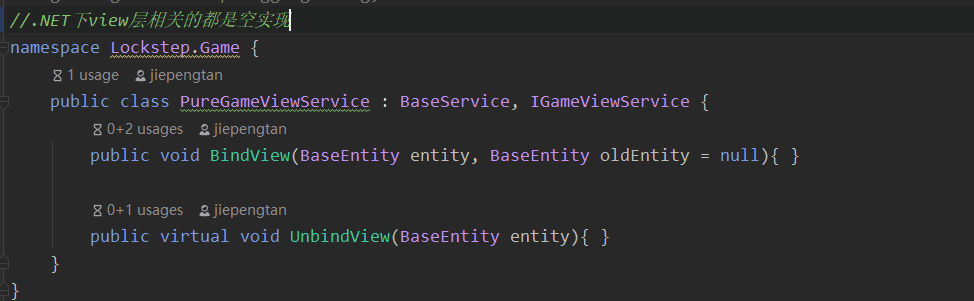




UnityGameViewService会实现对应接口

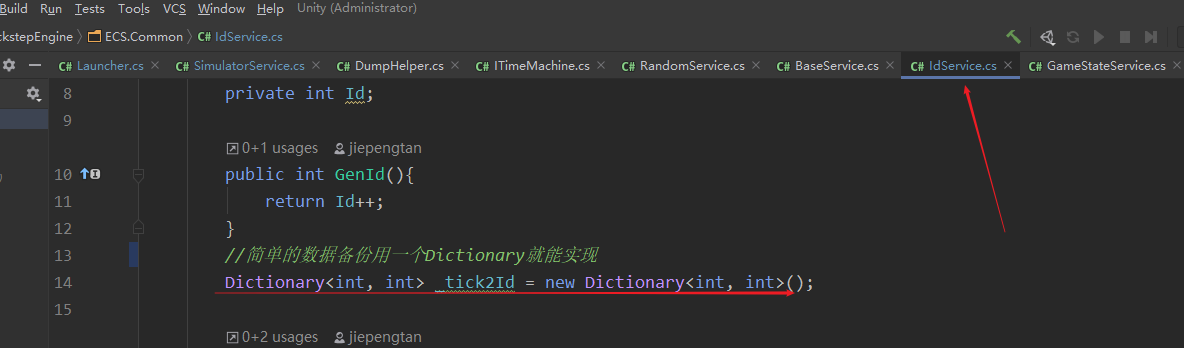






**数据的备份的三种形式**：

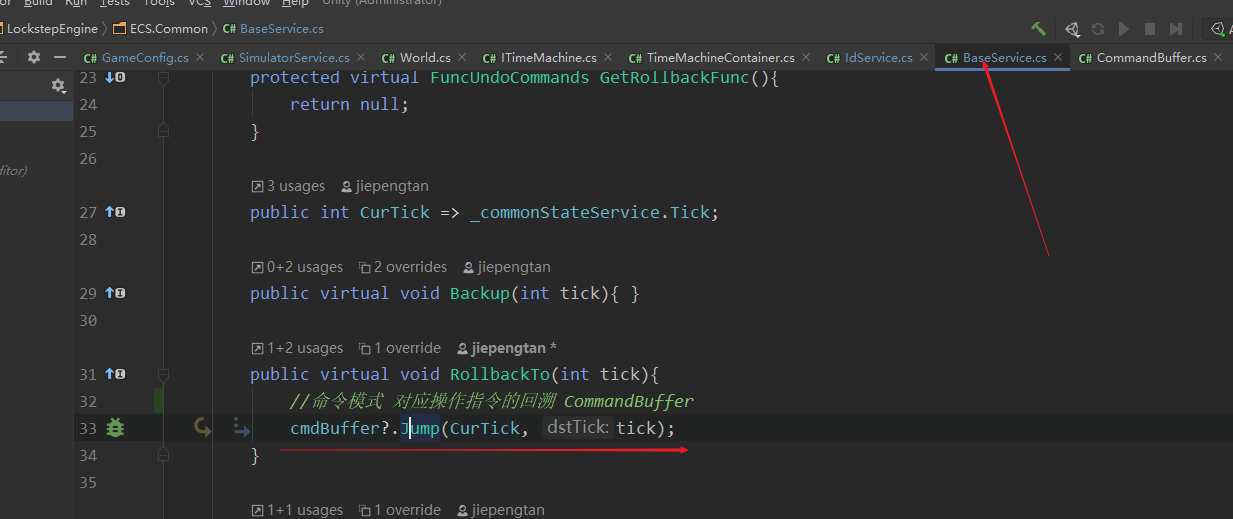
1 简单模式 用一个Dictionary就能存储

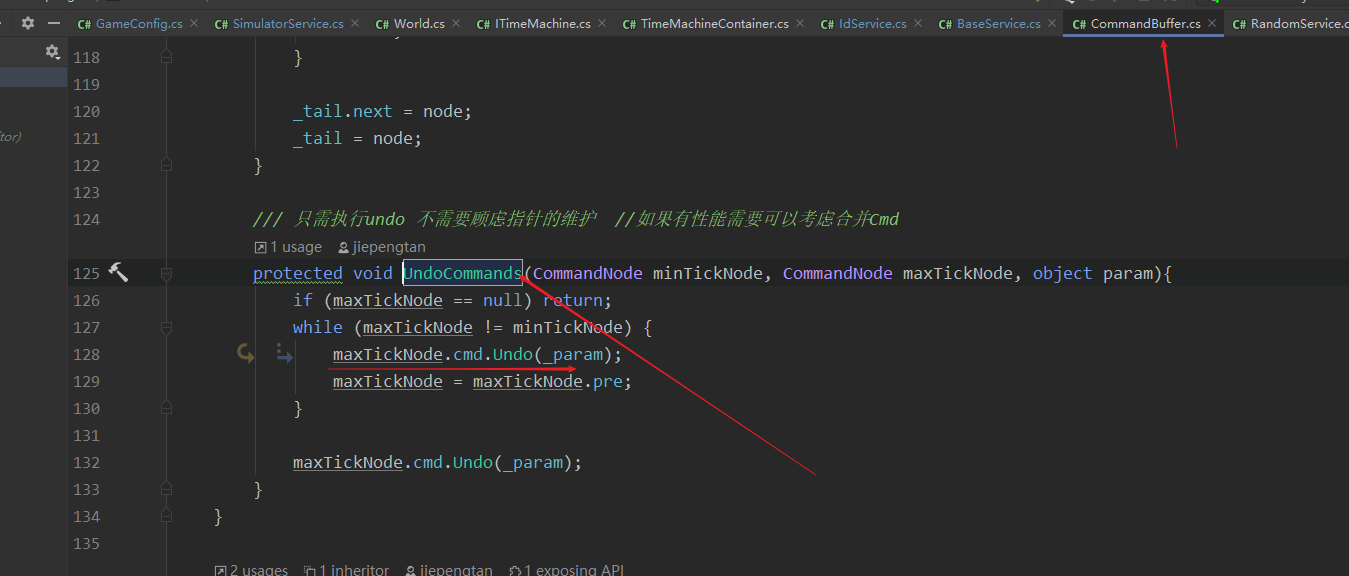


2 备份数据较多，每帧备份不现实，可以一开始就备份一次，然后使用命令模式更新

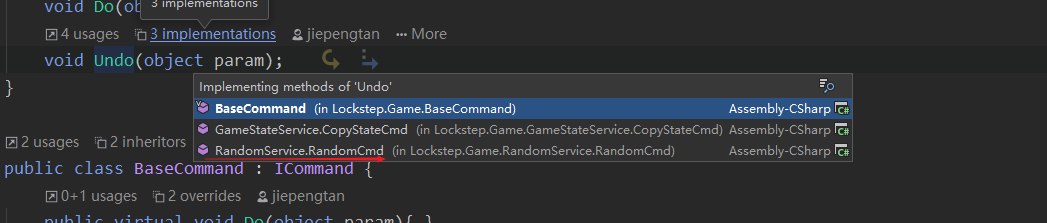
{

用一个队列进行命令的存储，然后使用undo命令反向更新





最后调用到CommandBuffer的UndoCommands方法，最后调用到CommandNode.Undo



}

3 对整个内存进行一次拷贝