怕以后会忘记

GameManager:OnInitialize()//游戏启动初始化

Util.CallMethod("Game", "OnInitOK"); //初始化完成调用Game.lua中的OninitOK的方法  
Game.lua

this.InitViewPanels();

CtrlManager.Init();

CtrlManager.GetCtrl(CtrlNames.Prompt);创建面板

PromptCtrl.Awake()

panelMgr:CreatePanel('Prompt', this.OnCreate);

调用panelManager中的public void CreatePanel(string name, LuaFunction func = null)

//开始创建面板，成功后调用回调OnCreate把实例返回到lua中

PromptCtrl.lua中有发送消息的例子

Network.Message 中的EncodeWithProtocolID 是吧protoID写入