

- BATTLE_SYSTEM: Lấy tư tưởng của ECS kết hợp DATA
- Hệ thống rõ ràng theo luồng và cấu trúc
- Init : Đảm bảo dữ liệu ở trong DATA đã có sẵn và đầy đủ
 - Ánh xạ các dữ liệu từ Component sang DATA (lưu địa chỉ)
- Start: Có nhiệm vụ kết nối các Component rời rạc thành các Entity
 - Đăng kí các Componet với System
- Update: Có nhiệm vụ xử lý các dữ liệu trong Component và đưa về DATA.
 - Ở đây các Entity sẽ được tìm kiếm bằng các kết hợp các Component lại.
 - Các component sẽ sử dụng con trỏ chỏ tới các dữ liệu trong DATA.
 - Dữ liệu 1 chiều, hạn chế việc đảo chiều dữ liệu
- Destroy: Kết thúc vòng đời của 1 System
- World: Là thế giới của các system có nhiệm vụ tạo ra các System, tạo bộ lọc cho Component, khởi tạo các Entity...

