



游戏场景管理器

Start

1. 关闭所有UI
2. <开始游戏>

Update

1. 如果当前未完成游戏初始化则返回
2. 如果当前输入esc，查看游戏是否进入暂停状态

暂停游戏

1. 设置 `isPause=true`
2. 打开暂停游戏界面
3. 设置时间`timeScale=0`

继续游戏

1. 设置 `isPause=false`
2. 关闭暂停游戏界面
3. 重置时间`timeScale=1`

开始游戏

说明：注意初始化顺序，如果A模块依赖B模块，需要先初始化B模块

1. 设置 `IsInitialized=false`
2. 初始化加载页面并<更新地图加载进度>
3. 从存档管理器中获取地图初始化配置
4. 显示游戏页面中的角色信息
5. 初始化角色控制器
6. 初始化相机控制器
7. 初始化地图管理器
8. 初始化背包管理器
9. 初始化输入管理器
10. 初始化建造管理器
11. 初始化科技管理器

更新地图加载进度

1. 根据传入的地图加载数量和最大数量计算当前进度
2. 如果当前进度为100%
 - a. 调用加载页面中的<更新加载进度>
 - b. 设置 `IsInitialized=true`
 - c. 关闭加载页面
3. 如果当前进度没有达到
 - a. 调用加载页面中的<更新加载进度>

当地图块加载成功后更新加载进度条

1. 当前加载地图块数量+=1
2. <更新地图加载进度>

进入菜单场景

1. 重置时间管理器时间缩放比例
2. 回收地图场景资源
3. 清空所有事件
4. 停止所有协程
5. 关闭所有UI
6. 进入新场景

游戏结束

1. 设置游戏结束标志
2. 调用存档管理器删除存档
3. 延迟2s进入菜单场景

关闭游戏场景并存档

1. 使用事件管理器触发游戏保存事件保存角色、地图、时间等相关数据
2. <进入菜单场景>

游戏意外结束

1. 玩家死亡时需要进行紧急保存，因此需要使用事件管理器触发游戏保存事件保存角色、地图、时间等相关数据