



# GameManager

## Start

1. 调用初始化方法设置鼠标指针

## 初始化方法

1. <设置鼠标指针>

## 设置鼠标指针

1. 根据传入的指针状态设置鼠标指针
2. 如果当前鼠标指针状态与传入状态一致则返回
3. 从预先设置的指针Texture列表中获取对应Texture2D对象，使用 `Cursor.SetCursor(tex, Vector2.zero, CursorMode.Auto);` 设置指针

## 基于新存档进行游戏

1. 使用存档管理器<创建新存档>
2. 加载游戏场景

## 使用当前存档进行游戏

1. 使用存档管理器<加载当前存档>
2. 加载游戏场景

## 进入菜单场景

## 1. 加载菜单场景