



UIManager

重要属性：

```
public static UIManager Instance;

public Animation readyGoAnimation;           // ready go动画
public Text scoreText;                       // 分数文本
public Text timeText;                       // 时间文本
public Image gunCdMask;                     // 武器攻击cd mask
public Button superModeButton;              // 超级模式按钮

public Transform gameOverPanel;              // 游戏结束面板
public Button gameOverShareButton;           // 游戏结束分享按钮
public Button gameOverCloseButton;           // 游戏结束关闭按钮
public Text gameOverScore;                   // 游戏结束分数
```

Awake

1. 设置单例Instance
2. 游戏结束分享按钮、游戏结束关闭按钮、超级模式按钮添加对应事件
3. <进入菜单>

进入菜单

1. 关闭ready go动画、武器攻击cd mask
2. 隐藏分数、时间、游戏结束面板

进入准备状态

1. 打开并播放ready go动画

进入游戏

1. 打开分数、时间、武器攻击cd mask

更新时间

1. 更新时间text

更新分数

1. 更新分数text

更新武器CD

1. 根据传入的值设置当前mask的fillAmount

游戏结束

1. 游戏结束文本设置为当前分数文本
2. 显示游戏结束panel

游戏结束关闭按钮

1. 设置当前GameManager的GameState为菜单从而进入菜单页面