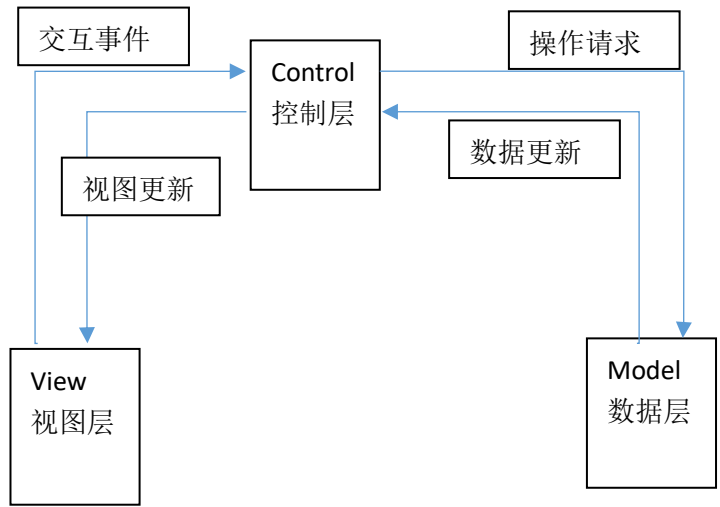


在项目中使用的是 MVC 框架，其流程图如下所示：



其中视图层用来呈现 UI，可通过点击 UI 等操作发生交互事件，并通知控制层。控制层根据 UI 事件做出相应，向服务器发送玩家的操作请求。数据层接收到请求后，处理请求并向控制层发送最新数据。控制层接收数据，然后更新界面 UI。

基于此框架，可将框架进一步细分为为几个模块。

- 1、UIManager 模块，用于管理各个 UI 界面，负责指定 UI 的加载、卸载、缓存等功能。此外还可以根据具体业务，实现通用的界面逻辑，比如界面开启时播放对应的打开动画、界面叠加时的逻辑等。
- 2、资源加载模块，用于加载和卸载资源。可以考虑通过缓存的方法，避免频繁的加载卸载。
- 3、事件模块，用于各个模块之间的通信。