Unity->客户端包括：

鼠标按下时鼠标对应地图上的位置或方向

玩家按键信息

客户端->Unity包括：

玩家的一切信息，特效调用与特效的位置

客户端->服务器包括：

当前玩家的操作信息

服务器->客户端包括：

所有玩家信息

客户端不含逻辑，第一轮测试完之后不再测试。

服务器包含所有逻辑，主要测试服务器。