* 魔域框架

发送活动事件，刷新副本表现

Activity.lua

活动类

Global.lua

负责lua和C#的交互

负责管理lua的所有事件

World.lua

场景管理器，

扩展特定副本和活动逻辑

负责管理场景里面所有的实体对象

发送事件刷新UI

处理和存储服务器下发的数据，同时通过通知UI层刷新

数据层：

GameState.lua

管理游戏状态：登陆,选角,游戏

MainPlayerData.lua

场景实体对象-主角

管理主角的所有系统

MonsterData.lua

场景实体对象-怪

MapObjectData.lua

场景实体对象-地图物对象件

SummonData.lua

场景实体对象-召唤物

EudemonsData.lua

场景实体对象-幻兽

PlayerData.lua

场景实体对象-其他玩家

NPCData.lua

场景实体对象-NPC

。。。待补充

军团系统

幻兽系统

装备系统

UIElement.lua

UI 模块基类

GameUI.lua

UI基类

NetEvent.lua

网络事件类

UIManager.lua

UI管理器

ReferenceManager.lua

配置管理器

NetManager.lua

网络事件管理器

ActivityMana.lua

活动管理器

GameManager.lua

Lua入口，管理游戏所有Manager