* 资源模块

1. 资源管理流程：所有资源统一IRes接口包括resource资源和assetbundle资源，资源分为resource内部资源，assetbundle资源，assets资源（bundle内部的资源），支持同步加载异步加载，异步加载使用协程控制协程同时开启数量，采用引用计数对资源跟踪，申请时添加引用计数，释放资源时减少计数。
2. 生成资源清单：打完ab后，生成清单根据相对路径的root文件夹分群，包括的字段有构建时间，群内的所有abunit包，和所有的资源，然后序列化到路径下，在游戏资源模块初始化的时候加载到内存
3. 请求资源时根据资源名字做区分，直接用资源名字没有后缀就认为ab资源，resources/开头就认为是内部资源。Unity的resource.load接口是只需要文件相对于resource的路径不要后缀，多个resource文件夹合并，所以不可以重名，请求的ab资源就会到资源清单里去取数据
4. Ab包的名字是通过路径来设定的，指定res/目录下都是ab包内容，自动带上标记

* 事件系统

1. 事件定义为枚举，事件系统中用int来作为事件id，所以事件的枚举值不能重复，观察者模式来实现，内部观察者的数据结构采用链表，可以实现在回调中进行注册和取消，在遍历节点时，做了处理（如果当前节点被移除）

* UI系统

1. UIDataTable类作为所有面板的数据类，存储面板的枚举类对应字典和预制体名字对应字典
2. UIData面板的属性类：又分为paneldata，pagedata（页面内的分页），属性包括是否是单例面板，和缓冲数量
3. PanelInfo面板实例的状态数据：持有AbstractPanel实例，负责obj的加载和卸载
4. UIMgr通用管理类，打开界面方法是逻辑异步的，调用方法后，会取异步加载obj，uimgr中的update持续监测panelinfo的ready状态，加载完成时弹出界面

* 协程管理系统
* 数据表系统