1，通信物体可挂载两类脚本

1. 必须挂载继承MSGObjectBase的脚本，并指定唯一token和所属manager（必要）
2. 挂载行为脚本，需继承BehaviorBase脚本并重写ReceiveMSG(MSGBase msg)方法。
3. GameManager挂载所有Manager和MSGCenter
4. ManagerKind需要补充所添加的Manager
5. Manager要继承ManagerBase
6. 脚本执行顺序，MSGObject必须在Manager之后