1.文件夹分类

Control：控制层脚本存放 负责内部交互动作

Kernel：核心层脚本存放 存放UnityARHit摆放物体脚本

Model：模型层脚本存放

Tool：工具类脚本存放 存放通用的Tool类脚本

View：视图层脚本存放

2.文件夹具体脚本功能

Control:

1. Control\_ChooseObj：射线选择物体 改变物体上脚本的状态 即改变控制的物体

2. Control\_CloneObj: 按下按钮时 复制加载出来的物体

3. Control\_DeleteObj: 按下删除按钮 可以删除当前选中的物体

4. Control\_OrderObj: 按下订单以及订单页面内部按钮时执行的方法

Kernel：

1. UnityARHitTestExample：负责ARKit算法 将物体放置到平面上

Model：

1. Model\_Data：存放Clone出来的所有物体

2. Model\_Load：模型的内部加载

3. Model\_IsRingActive：判断Model上选择框的状态 同时进行改变

4. Model\_RingRotate：选择框进行自旋转

Tool：

GameTool：项目中需要复用的方法

View：

1. View\_FIndUI：通过Find方法找到视图中的UI控件 同时初始化UI数据 分辨各 设备名称 通过名称去初始化UI

2. View\_GoodsButton：绑定Goods按钮所需要的事件 将GoodsButton储存到数组中

3. View\_MenuButton：绑定Menus按钮所需要的事件

4. View\_PlayUIAnimation：负责不同UI之间的切换动画 以及按到空处时产生的UI切换效果

3. IOS UI数据

调整Panle锚点位置 使其不随着Canvas扩大或缩小

Panel\_Menu: 主显示界面 包含Shop，Delete，Order三个按钮

Shop按钮锚点设置为右上方 Delete按钮锚点设置为左上方

Order按钮锚点设置为右下方

Panle\_Goods: 商品选择界面 包含商品列表和类别列表

锚点设置为右方 此界面需要进行左右移动

Panle\_Order: 订单显示页面 锚点设置为右下方 包含商品信息以及结算信息

Panle\_Check: 检查是否监测到地面 遮罩层