UGUI所做功能说明文档

1. 图片打包

UGUI的图片打包采用的是unity自带的打包方法，从Window->Sprite Packer中进入，可以看到当前项目中打包的图集。UGUI对image更换图片支持的不是很好，我现在的解决方案是在resource文件夹下做一个图片的引用，这样能比较好的支持图片更换。将想要打到一个图集下的图片放在同一个文件夹下，文件夹名即图片名，鼠标右击文件夹选择AtlasCreate，即可生成引用。具体样例可看Demo\_ImageAndUIEvent场景。

1. 改变图片层级。

我扩展了CanvasRender组件的Inspector界面，所有UGUI元素都会有这个脚本，支持像NGUI一样直接设置深度。在运行中，我在UGUIUtility这个类中拓展了GetDepth 和 SetDepth函数。 Tips：UGUI的层级显示是根据Hierarchy界面的物体位置从上到下显示。

1. 动态加载Sprite

运行中加载Sprite，可是用UGUIUtility中的LoadSprite方法，要传入图集名字和图片名字。

具体样例可看Demo\_ImageAndUIEvent场景。

1. UI事件监听

对于UGUI的事件监听我采用的是类似NGUI的UIEventListener的方式进行处理，其类名是UGUIEventListener，其用法和NGUI的相同。具体样例可看Demo\_ImageAndUIEvent场景。

1. UI滑动居中显示

类似于NGUI中的UICenterOnChild组件，我在UGUI中做了相关组件，起名字为CenterScrollSnap，具体样例可看Demo\_CenterScroll场景。

1. 单行单列的无限循环列表。

制作了一个ScrollView的无限循环列表，具体样例可看Demo\_WrapContent场景。

1. 特效 UI 模型显示层级问题

使用UGUIDepth组件调节特效和UI层的关系，具体解决方案还需和策划讨论，具体样例可看Demo\_modelParticle场景。