

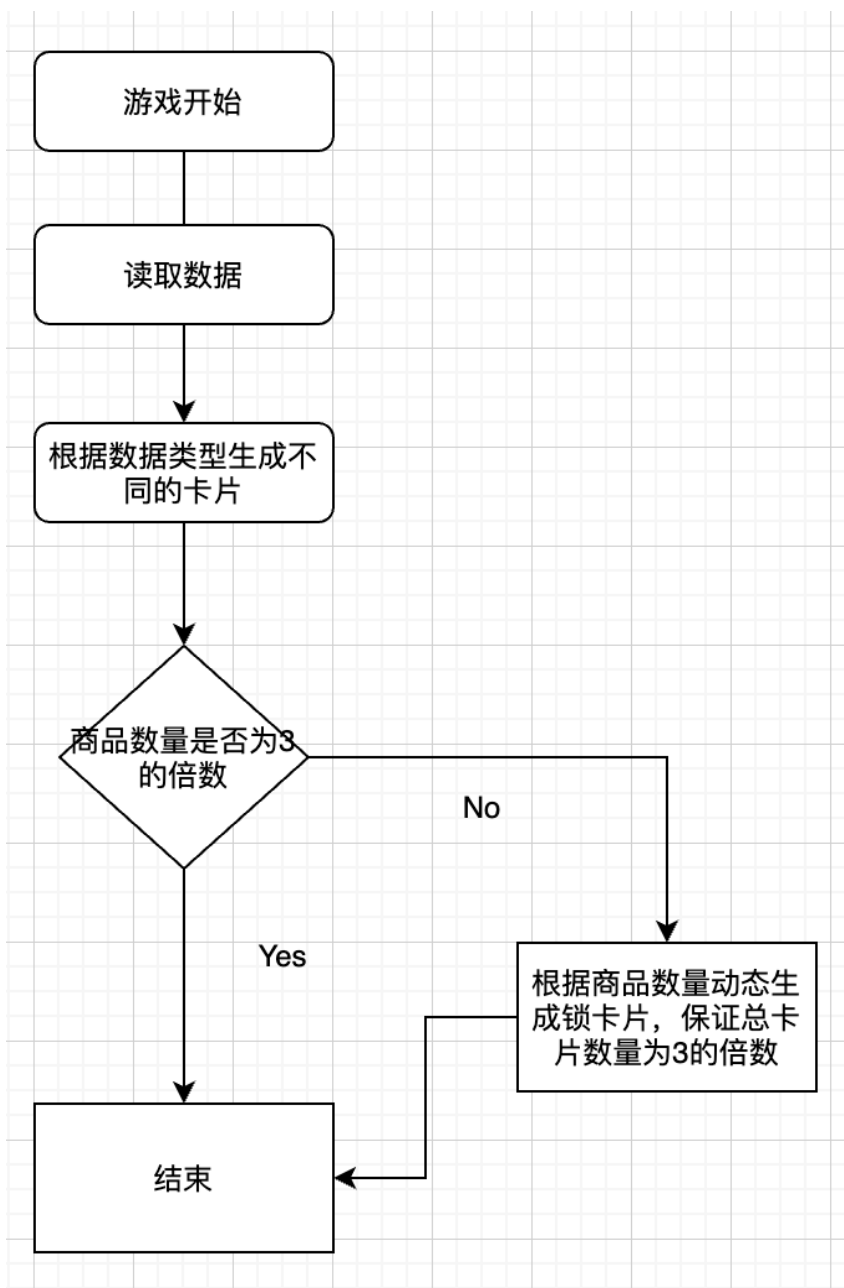
每日精选_宝箱项目技术文档

1. 整体框架

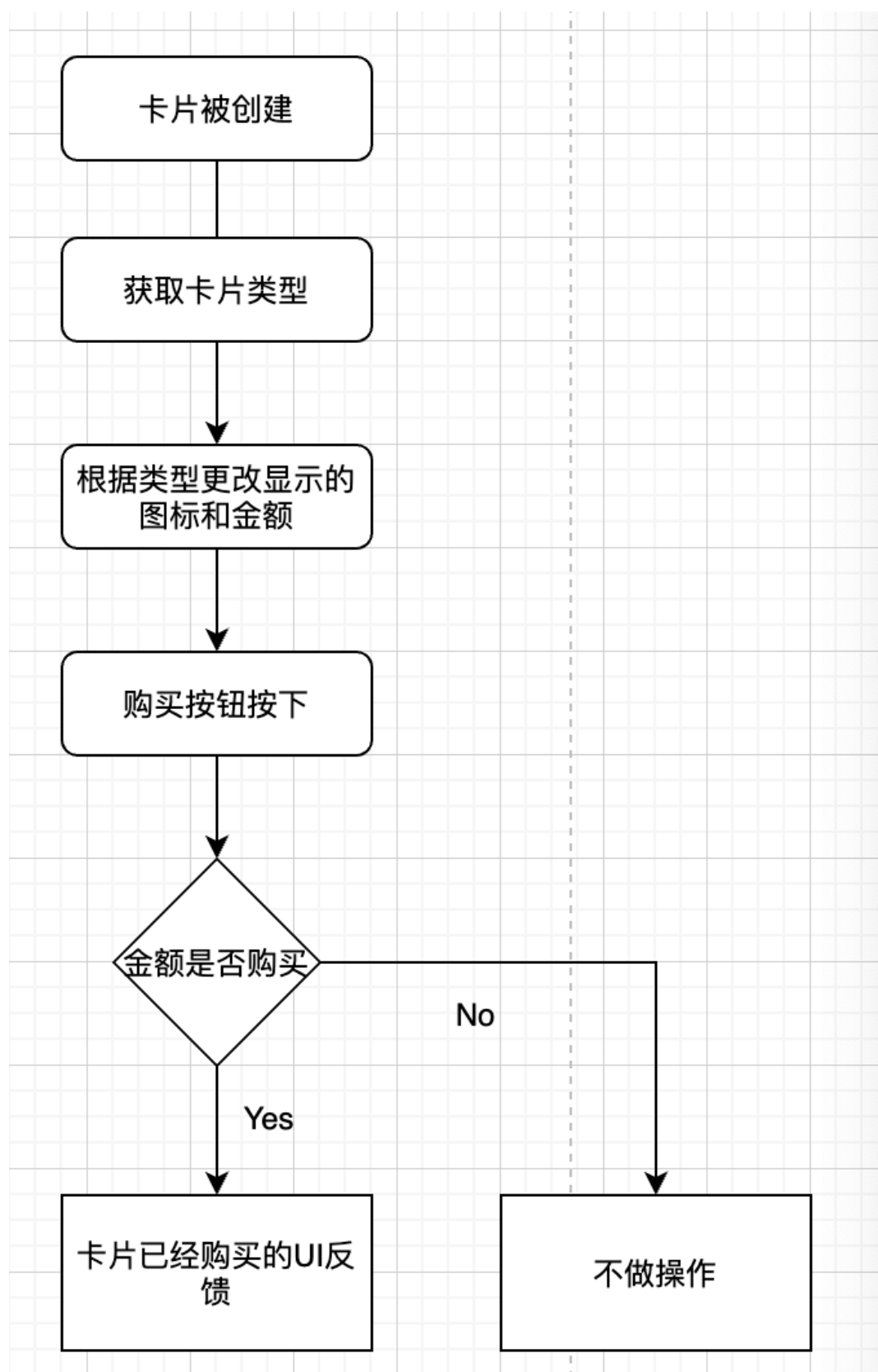
每日精选_宝箱，主要思路是使用按钮事件控制UI反馈，Dotween实现UI动态特效

2. 流程图

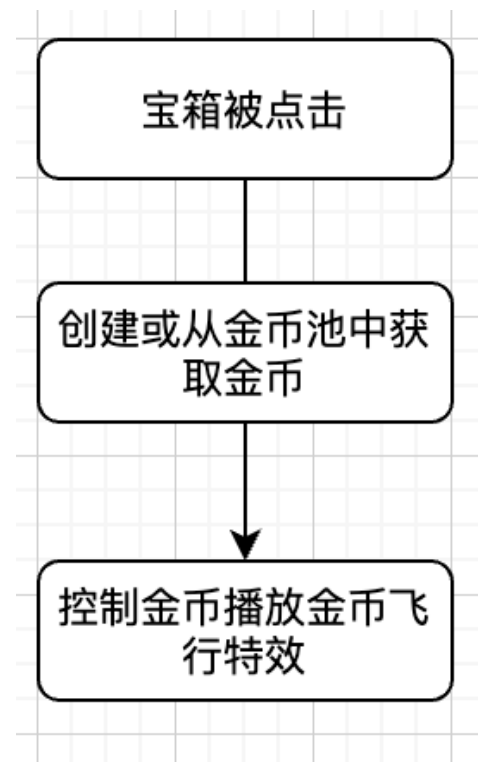
UI逻辑



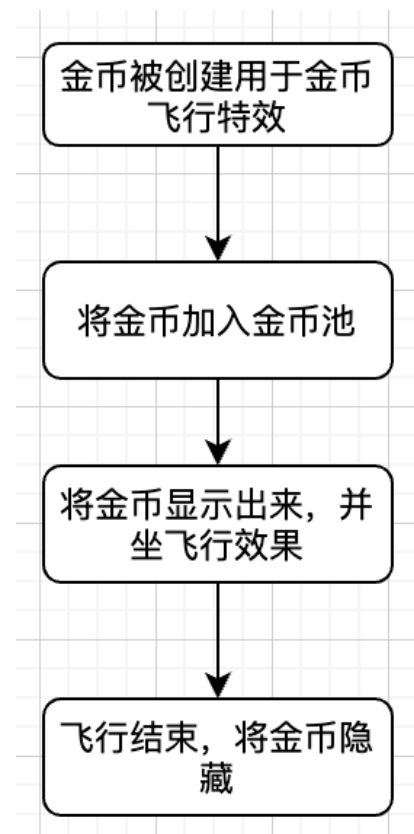
卡片逻辑



宝箱逻辑

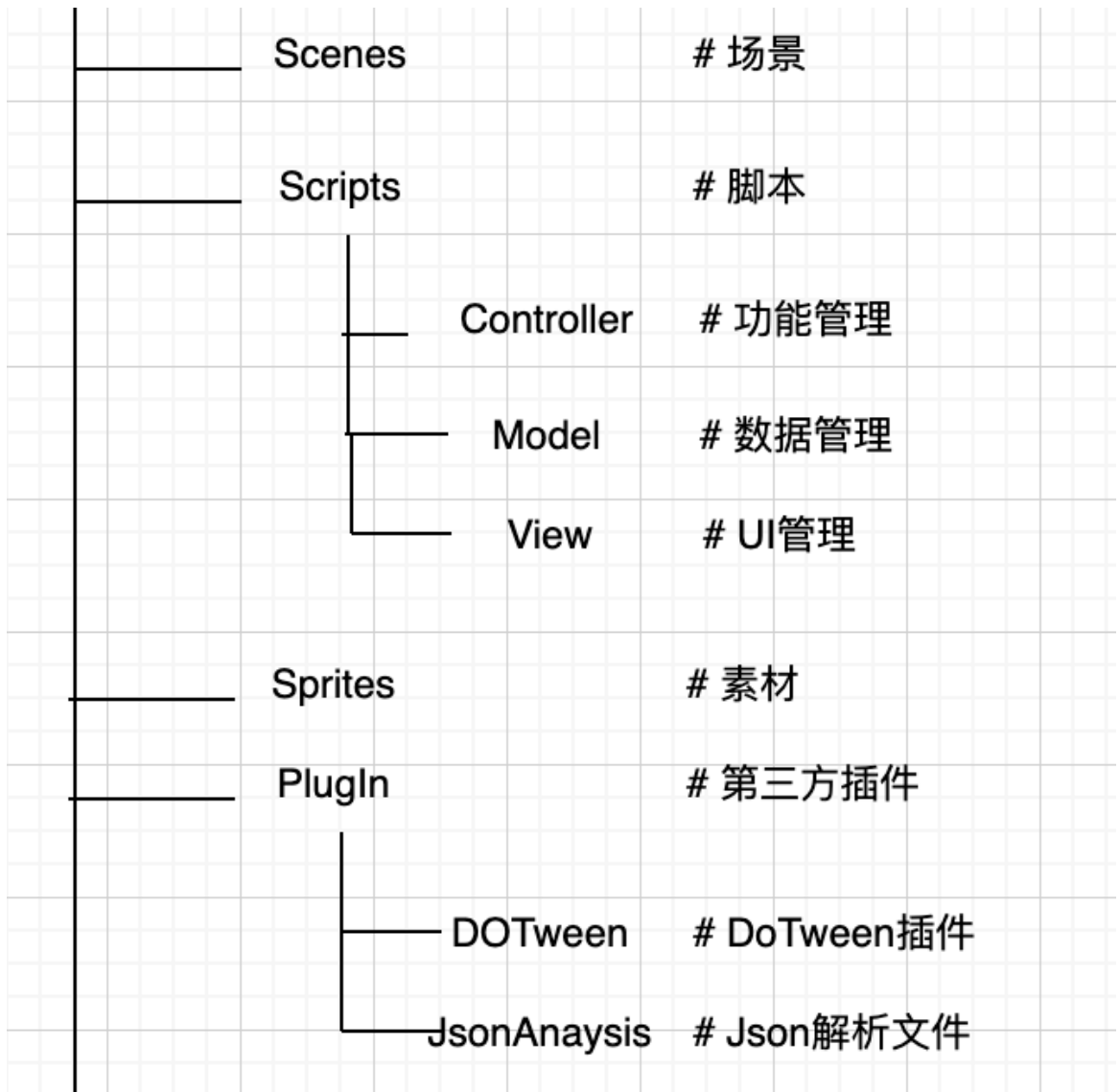


金币池逻辑



3. 目录结构

Animation	# 动画
CoinFly	# 金币飞行动画
Effect	# 特效
Fonts	# 字体
Materials	# 材质
Prefab	# 预制体
CardBlock	# 卡片块
CoinFly	# 金币飞行
FreeBlock	# 免费金币或钻石卡块
LockBlock	# 上锁的卡片
Rewards	# 宝箱
StoreBlockTitle	# 商店块提示
StoreTitle	# 数据显示(如金币显示)
Resources	# 用于动态获取信息
JsonData	# 信息存储的Json文件



4. 代码逻辑分层

类名	文件夹	主要职责
AnalysisJson	Controller	解析Json数据
BlockMessage	Model	数据块信息类，用于存储从Json中解析好的数据
BlockBase	View	卡片块基类，实现卡片购买后UI的反馈

Card	View	非免费卡片，根据类型改变显示的图标和金额
FreeBlock	View	免费卡片，根据类型显示金币或者钻石
Rewards	View	宝箱，实现金币飞行特效
StorePanel	View	动态控制卡片数量及显示
StoreTitle	View	实时更新金币数量

5. 第三方库

DoTween

用于 UI动画序列

代码源文件放在PlugIn/DoTween下

JsonAnalysis

用于 Json解析

代码 <https://github.com/Bunny83/SimpleJSON>

代码源文件放在PlugIn/JsonAnalysis下

6. 关卡结构

Canvas下放置StorePanel(用于封装该功能)

StorePanel下依次放置CanvasCenter, BG, StoreMenu, StoreTitle, Coins

CanvasCenter用于快速的获取Canvas正中心

BG为StorePanel背景图

StoreMenu实现滑动功能，该功能显示UI基本都为该对象子物体

StoreTitle为正上方信息显示，显示优先级较高

Coins用于收纳金币飞行特效，显示优先级最高