# 3.22

## NGUI按钮添加事件方法

## 加载物体

****

## [**C#索引器**](http://www.cnblogs.com/ArmyShen/archive/2012/08/27/2659405.html)

索引器允许类或者结构的实例按照与数组相同的方式进行索引取值，索引器与属性类似，不同的是索引器的访问是带参的。

索引器和数组比较：

(1)索引器的索引值(Index)类型不受限制

(2)索引器允许重载

(3)索引器不是一个变量

索引器和属性的不同点

(1)属性以名称来标识，索引器以函数形式标识

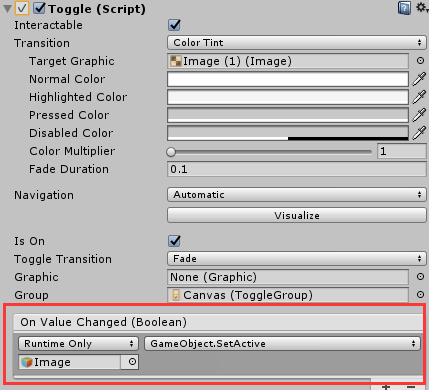
(2)索引器可以被重载，属性不可以

(3)索引器不能声明为static，属性可以

# 3.24

## 利用Toggle制作选项卡

设置一个Toggle组，将需要显示的物体拖放到



### 分页滑动，关卡选择

实现OnDragEndHandler，获取结束时Scroll的位置，计算出每页的位置，然后循环遍历判断当前位置和哪页位置更近，然后设置Scroll的位置即可

可设置Toggle的图标，实现显影

# 3.25

## 任务列表，垂直滑动窗

滑动范围受滑动窗口的大小约束

### UGUI显示排序

可根据摆放位置顺序排序，还可以为图片添加Canvas控件勾选Override Sort属性的值，越大越前

### NGUI显示排序

根据Depth属性的值显示

### 获取当前PopupList的值

如果选择失败，可以先去除空格之后在判断

****

### ITween

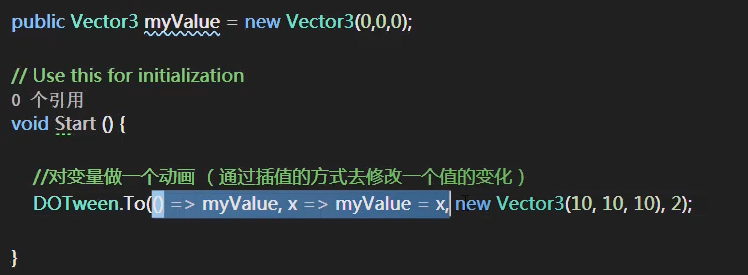
Pixelplacement

****

# 3.26

## ReSharPer代码生成器工具

## DoTween

****

### 按钮控制往返动画播放

****

### 从目标位置移动到当前位置

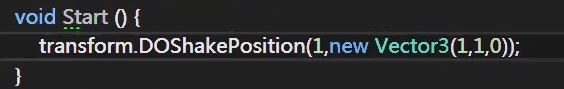
****

如果值为TRUE则从当前位置累加5

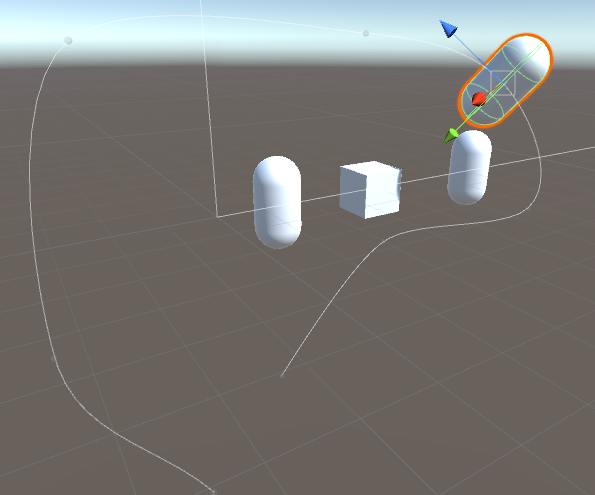
****

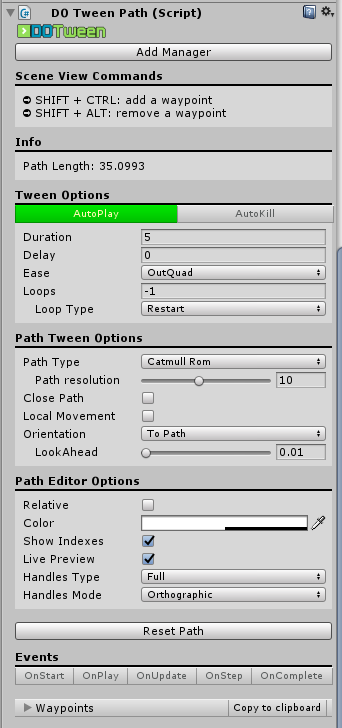
可以做文字打字机的效果，如果有文字则，挨个替换

### 震屏效果

****

### 路径动画

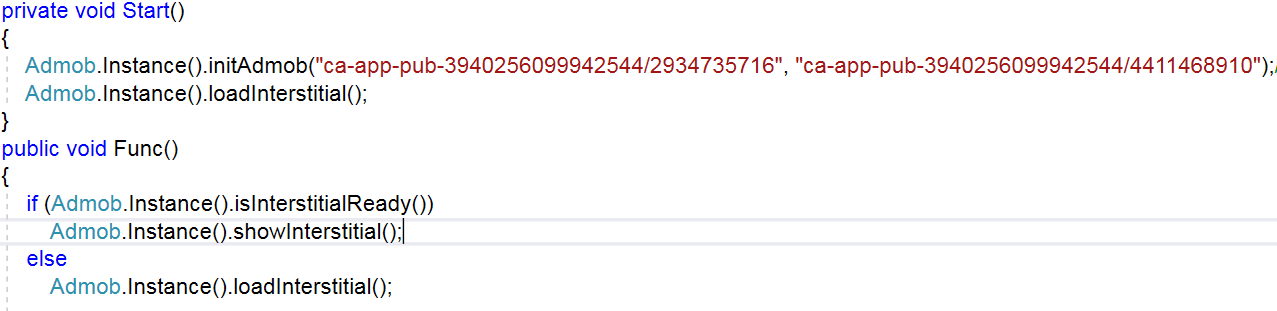
****

****

## Admob谷歌广告接入

谷歌广告官网：<http://www.goole.com/admob/>

插件下载：https://github.com/unity-plugins/Unity-Admob

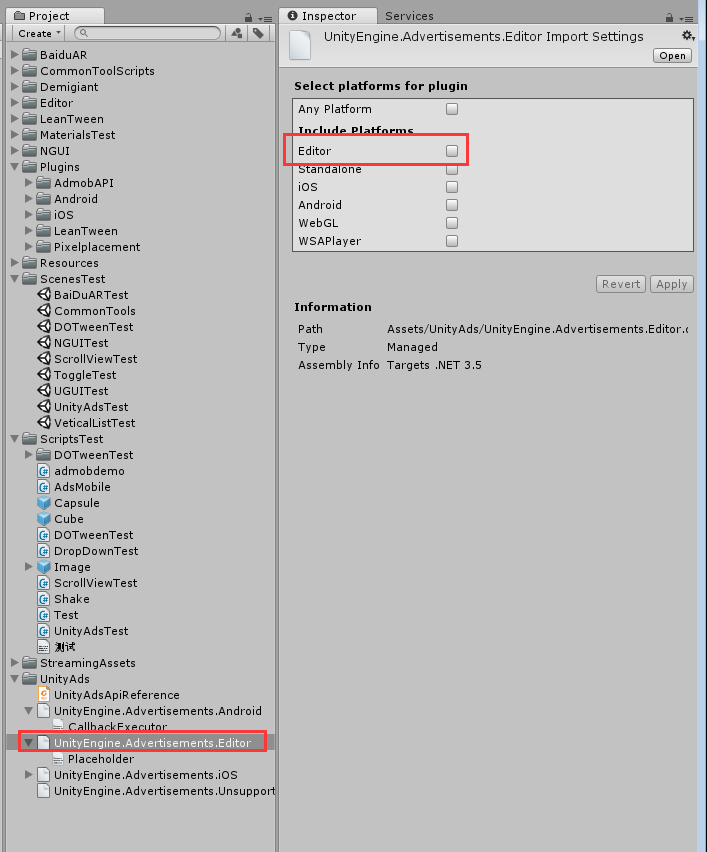


知乎教程：<https://www.zhihu.com/question/27726172/answer/97169740>

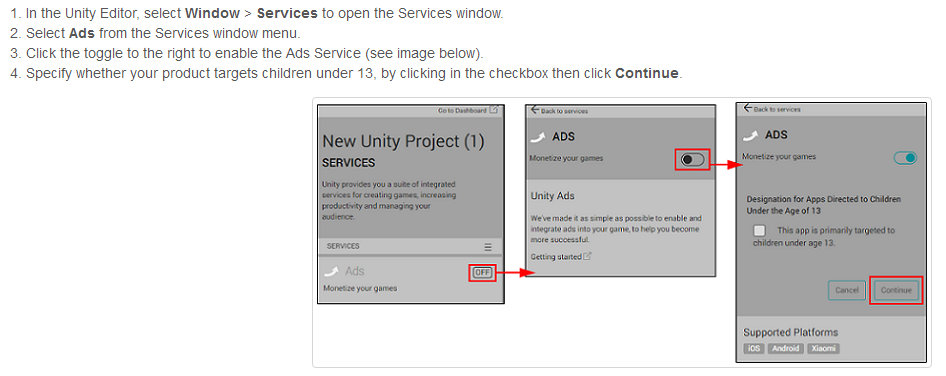
## UnityAds

UnityAds：<https://unity3d.com/cn/unity/features/ads>

如果报错需要取消勾选



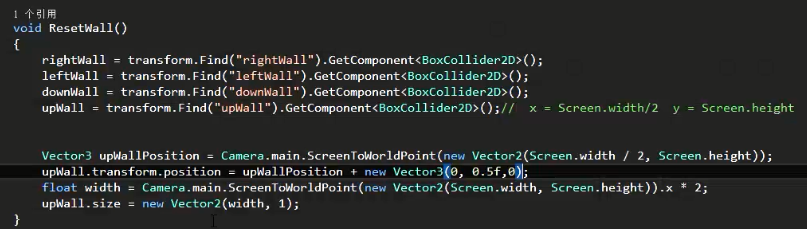
需要打开ADS服务

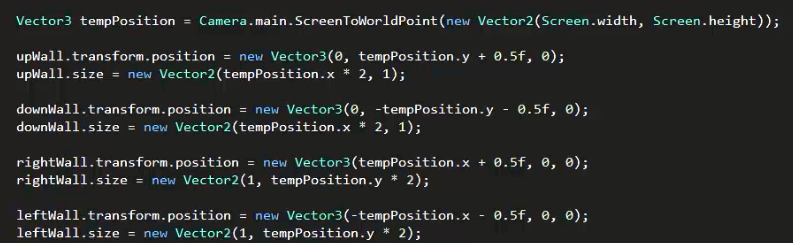


## 翻墙工具

# 3.27

## 根据屏幕的高宽设置位置





## 小球碰撞，乒乓对打游戏

## 方法重载

参数相同，但不可以有不同的返回值

# 3.28

## Timeline

预渲染过场动画

实时渲染过场动画

影视制作

## Cinemachine虚拟相机

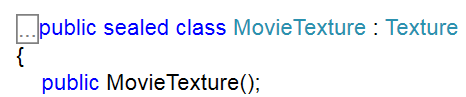
Unity官方直播视频

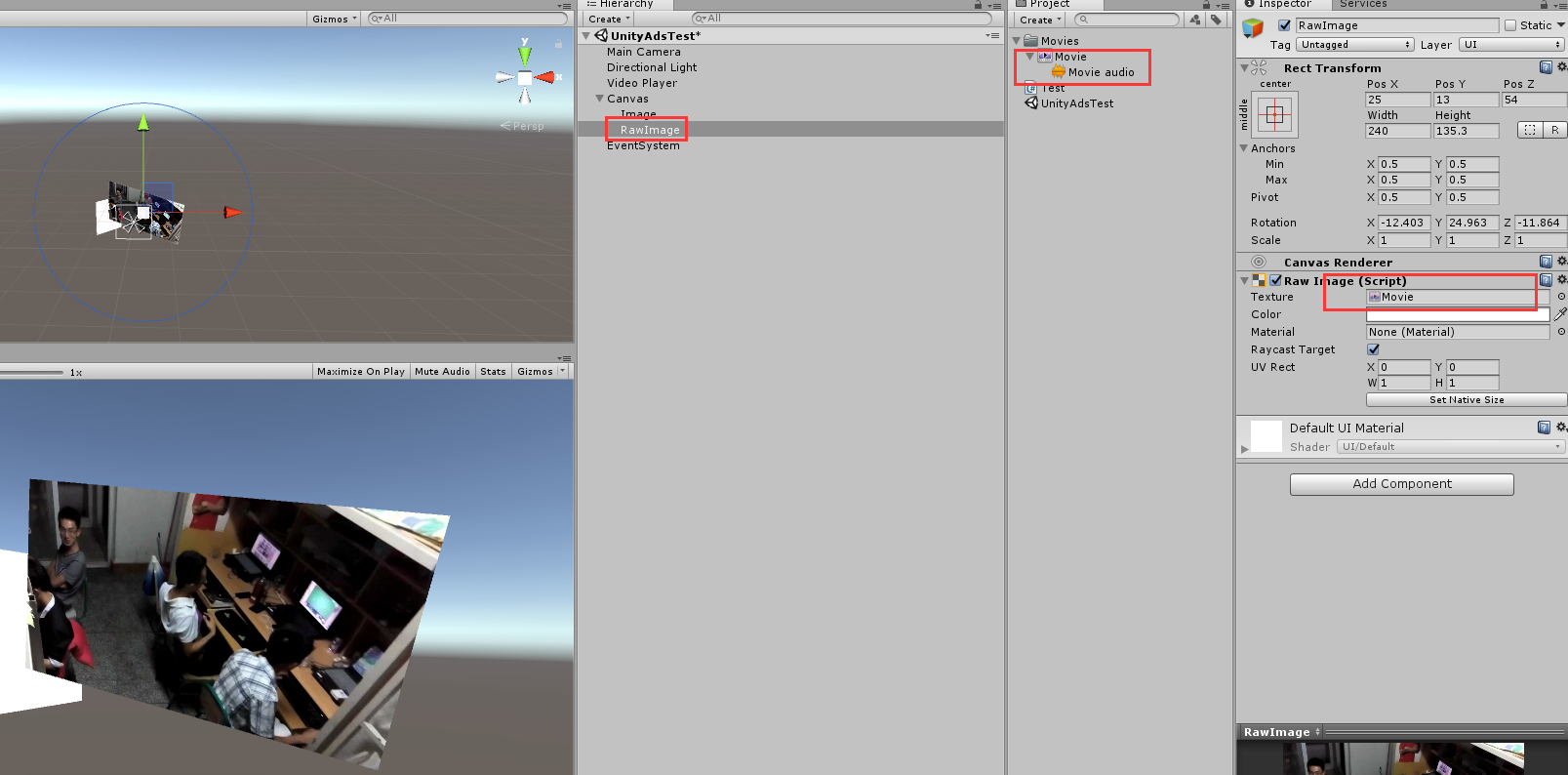
第一部分：https://v.qq.com/x/page/n0527wokwu8.html

第二部分：<https://v.qq.com/x/page/k0527zk2j05.html>

## 视频播放MovieTexture

视频本身继承自Texture，因此可直接将视频拖放到RawImage上，但是声音需要单独添加





# 3.30

## NGUI导入报错，将报错的地方注释掉

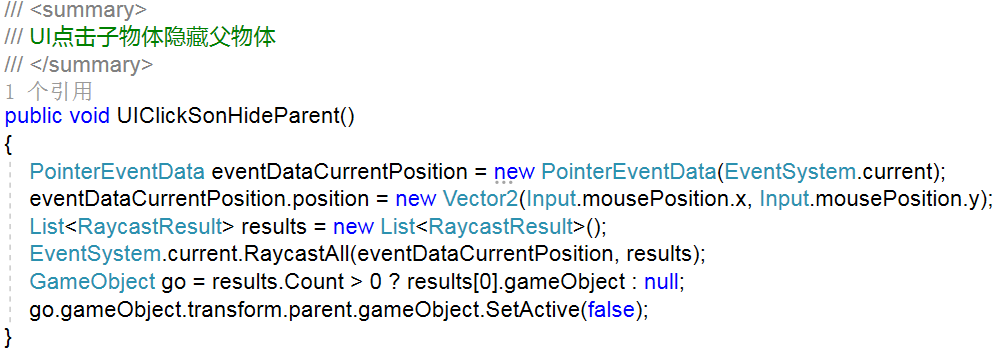
## iTweenEditor升级版

# 3.31

## 方块地图生成插件



## UI点击子物体隐藏父物体

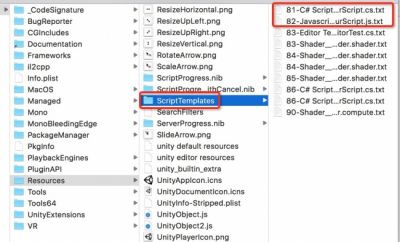


## 更改模板代码

程序员们应该都知道，从项目视图点击右键创建的脚本会自动填充一些代码。其实这些自动填充的代码模板也是可以自定义的。

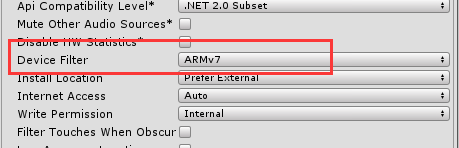
如果使用Mac，找到应用程序中的Unity.app，右键单击显示包内容，找到Resources>ScriptTemplates文件夹，然后选择你要创建模板的脚本类型，复制一份自己命名并编辑后保存，然后退出编辑器之后重新打开，再在项目视图中右键单击创建，就会出现刚刚添加的脚本类型。打开新建的脚本就可以看到自定义的模板代码。

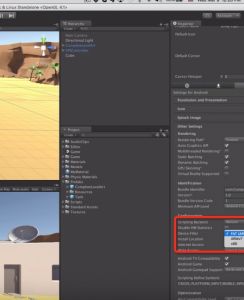
如果使用Windows，则在ProgramFiles(x86)或ProgramFiles目录下的Unity/Data/Resources/ScriptTemplates文件夹下进行同样的操作即可。



## 安卓发布体积减小方法

如果发现Unity打包安卓平台生成的apk体积过大，可以找到PlayerSettings中的安卓平台，默认情况下Device Filter设定为FAT(ARMv7+x86)，表示两种安卓架构平台。如果只需发布到32位或64位平台则单独选择对应的一种即可。这样可以有效减小包体积。

我的手机为



## 物体紧贴地面

如果喜欢物体可以紧贴地面，但倾斜角度不好调整，这时可以在物体上添加Mesh Collider和Rigidbody组件，然后点击运行，借助Unity的物体引擎来计算位置。待物体坠落到地面后复制所有物体，停止运行后删除原先的物体再粘贴运行时复制的内容，并删除所有物体上的Mesh Collider和Rigidbody组件即可。

## 滑动条取值

在float型的字段前添加范围属性声明如[Range(0, 10)]，即可在检视面板中使用滑动条来设置该字段的值。

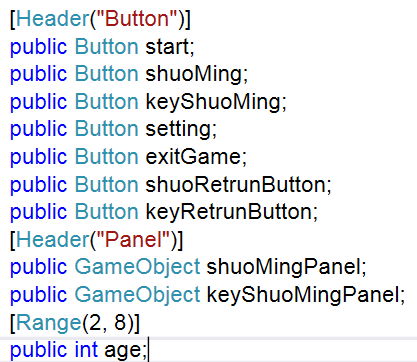




## 字段分组

对一组字段使用属性声明[Header(“XX”)]，可以在检视面板中将字段进行分组。







## 改变运行时界面颜色

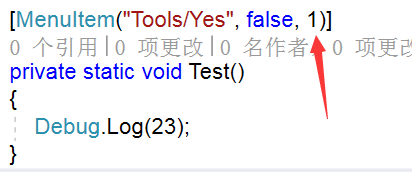
如果常常不小心进入播放模式后编辑场景内容，其实可以依次点击菜单项Edit > Preferences > Colors > Playmode设置编辑器在进入播放模式后的颜色，与正常模式下明显区分开来。

## 改变窗口大小

将鼠标聚焦于编辑器内的某个窗口，按住Shift＋空格键，可以将该窗口最大化至编辑器范围或者还原为原先大小。

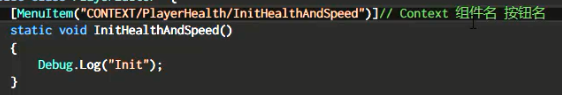
## 编辑器扩展

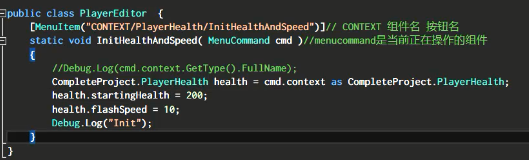
优先级相差大于11则自动添加横线

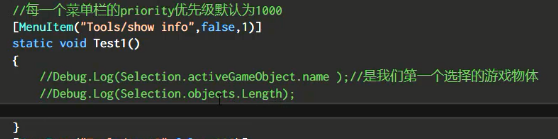


### 给组件添加按钮

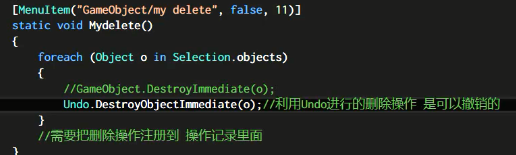
批量修改，初始化组件



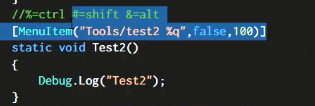
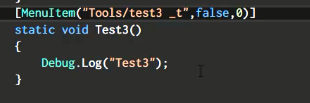




### 编写可以撤销的删除操作



### 添加快捷键



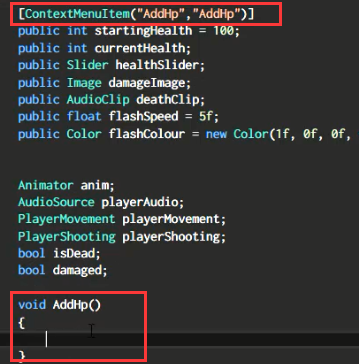
### 判断是否选中决定菜单是否启用



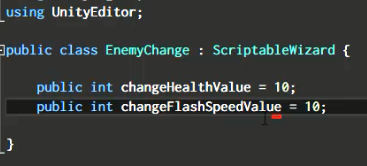
# 4.1

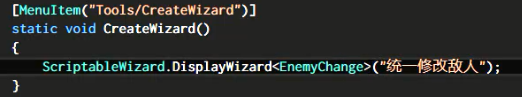
## 给脚本组件字段添加右键菜单

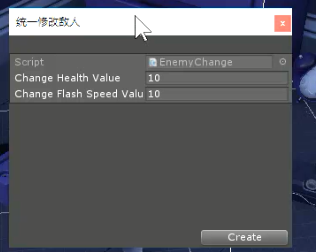
只需在脚本类添加就行



## 弹出对话框



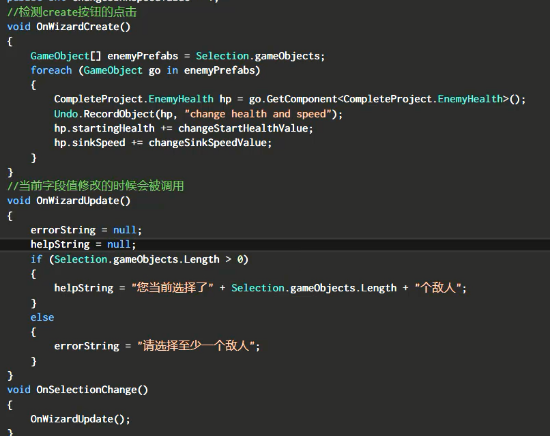




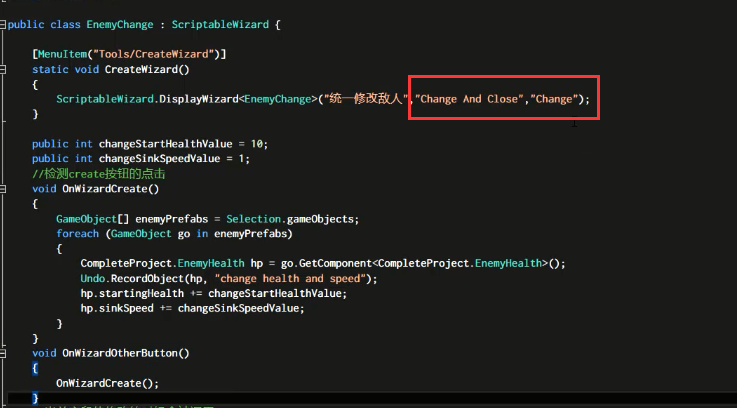
检测按钮点击



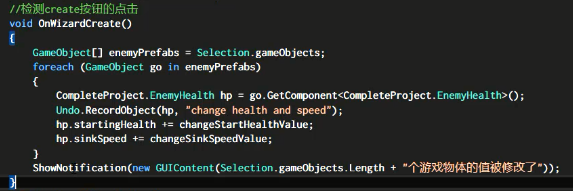
### 选择发生变化



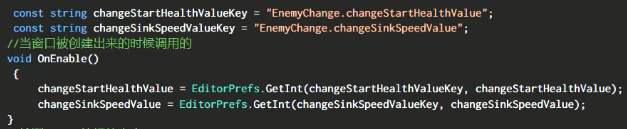
### 改变值不关闭窗口



### 显示提示信息



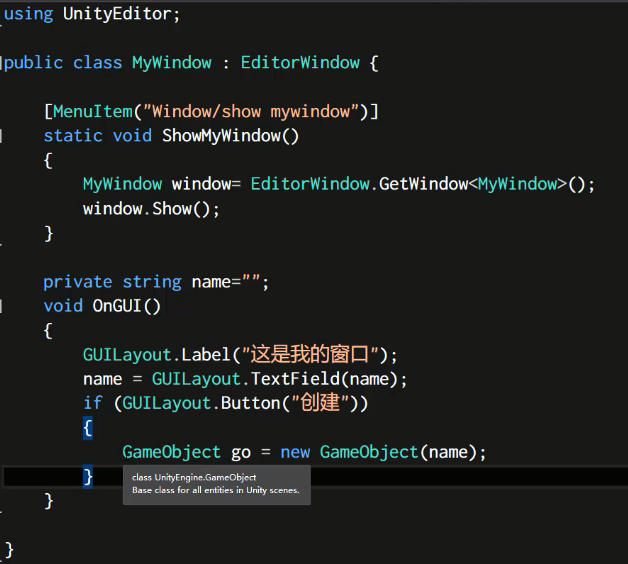




### 显示进度条

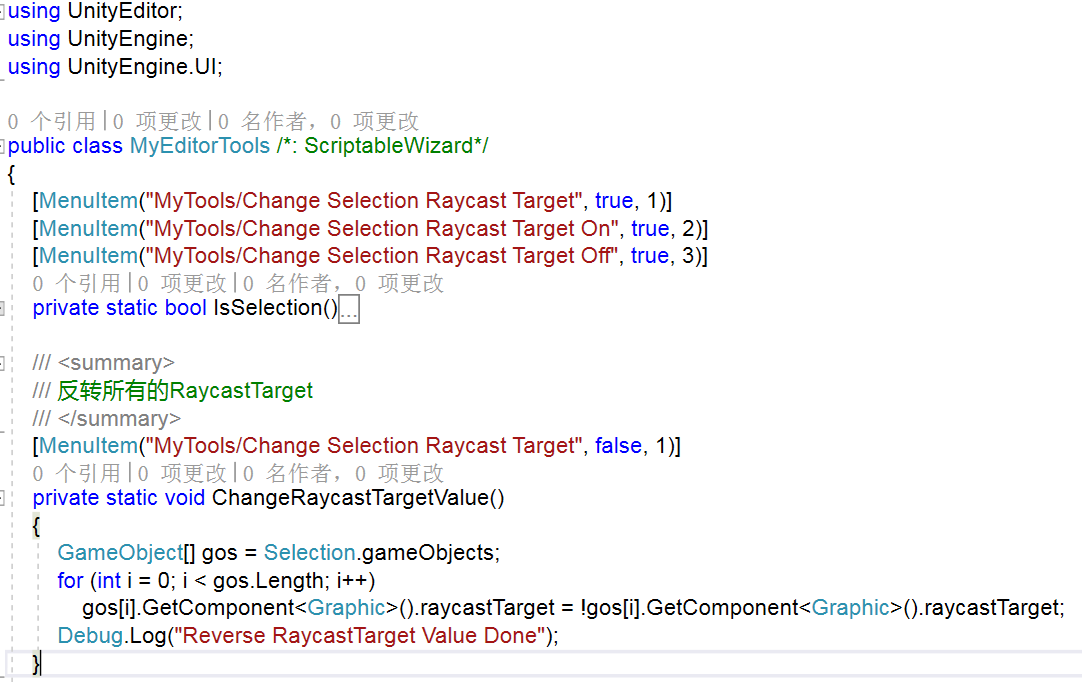


## 创建自定义窗口



## 对选中的RaycastTarget进行操作

Editor，Mytools，递归，自定义工具菜单

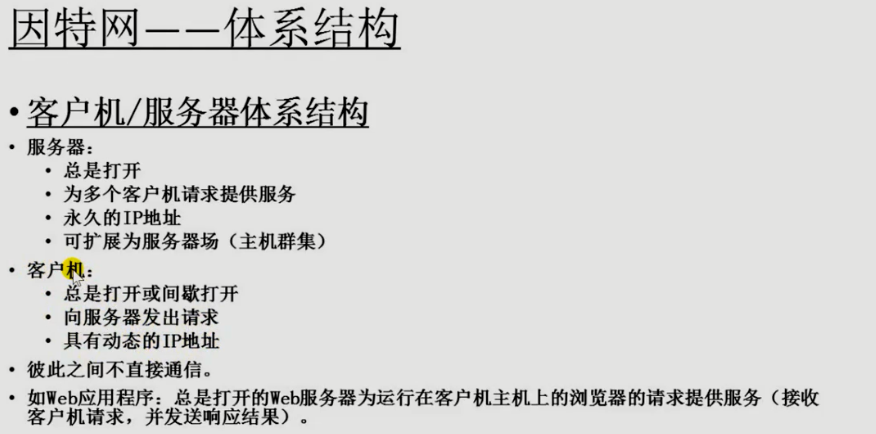


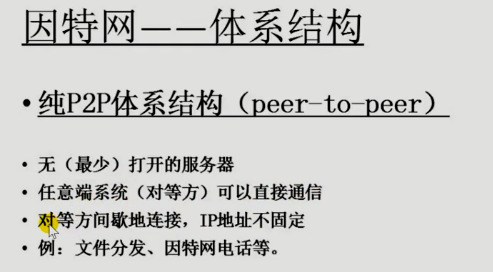


## 查找周边物体，获取物体身上的Transform组件

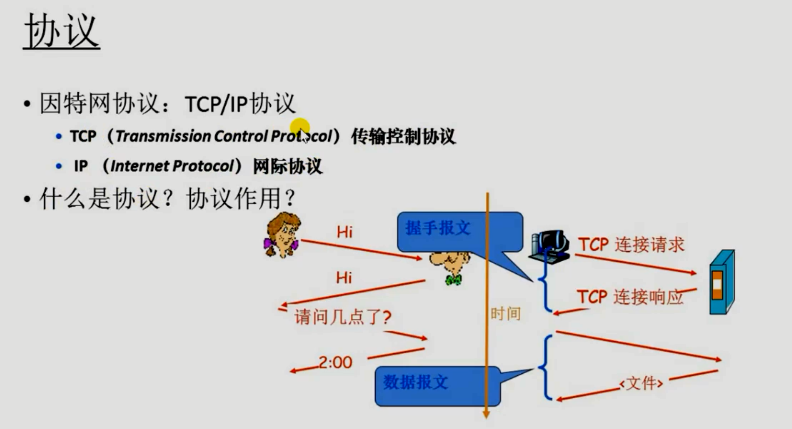


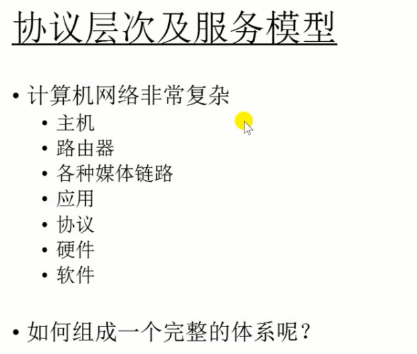
## 因特网

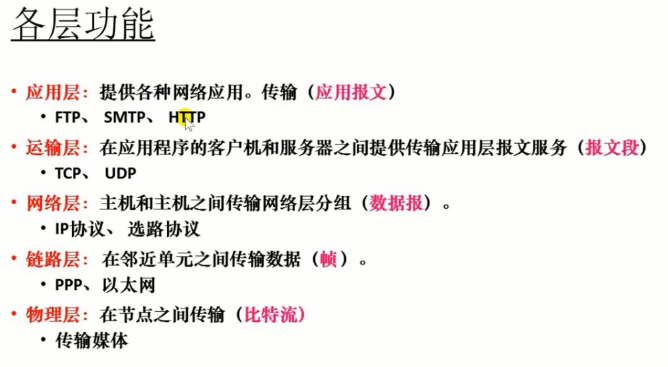




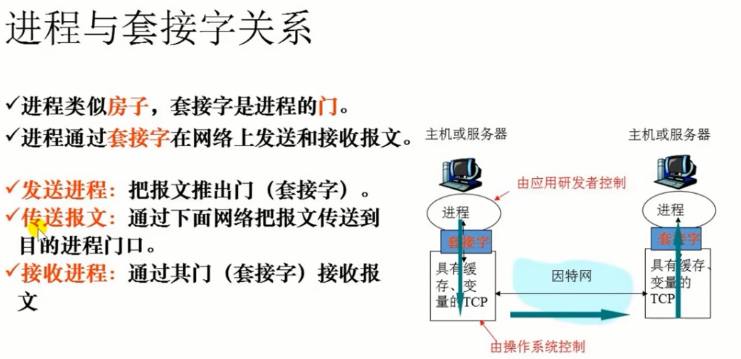
协议

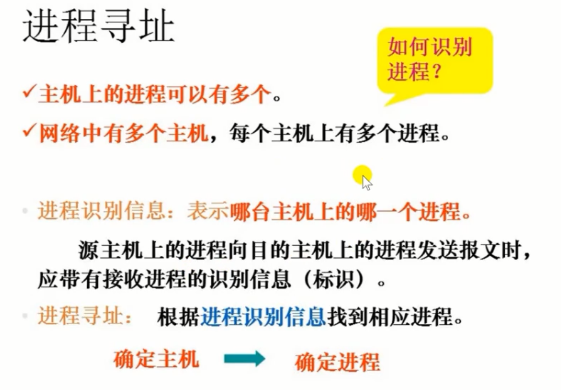


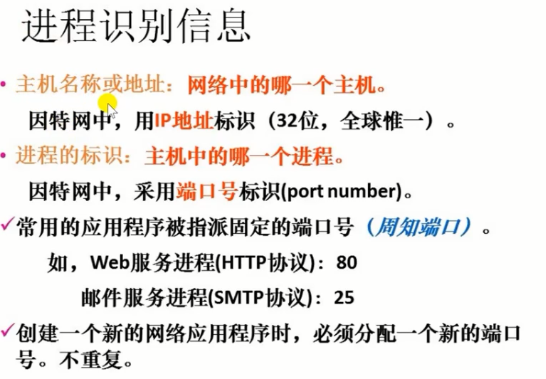


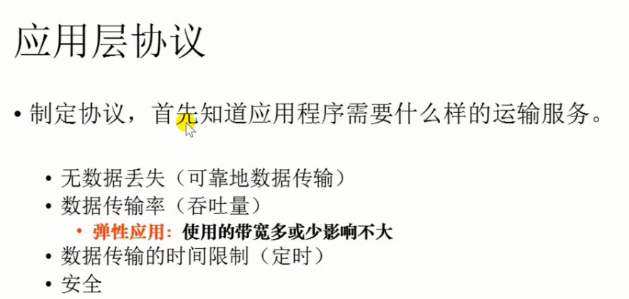


## 进程与套接字关系

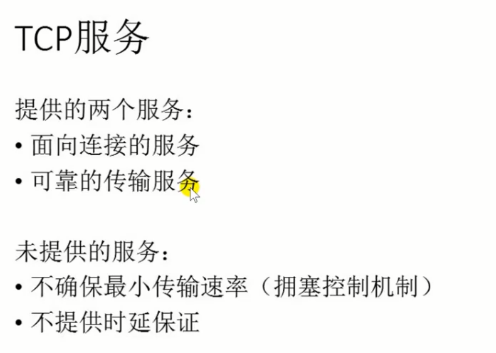


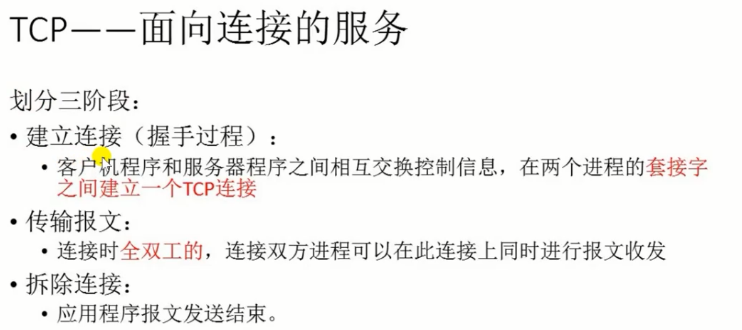


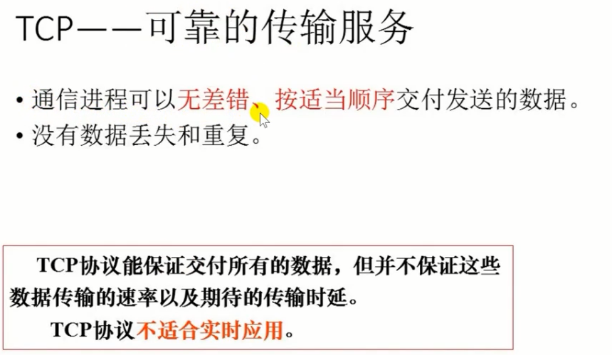




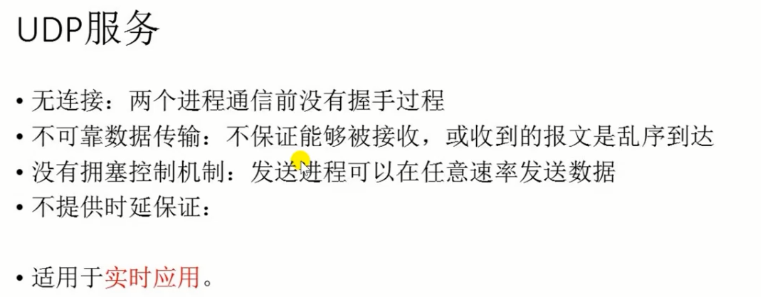
## TCP服务







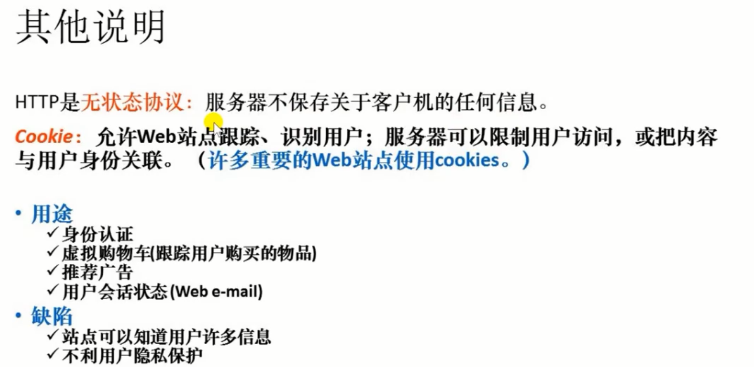
## UDP服务



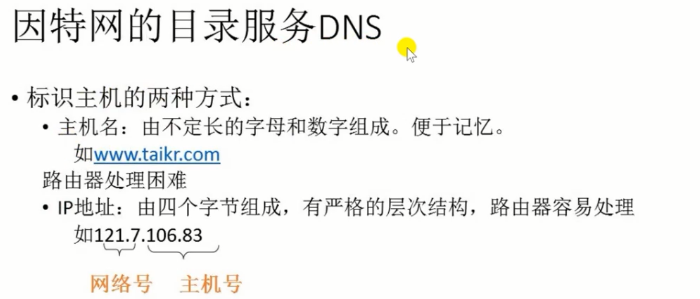
## Web应用和HTTP协议

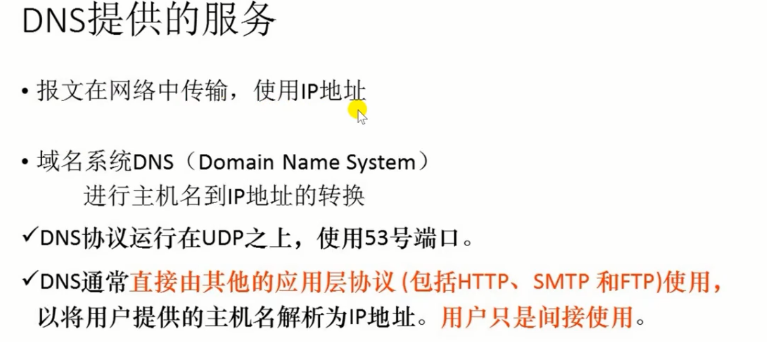
### URL

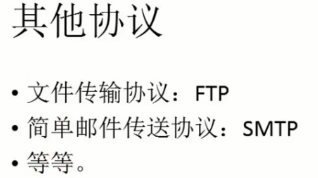




## DNS







## SocketDemo

