# 自定义游戏逻辑事件

[Ellan](http://gameframework.cn/archives/author/jiangyin" \o "由Ellan发布) [事件](http://gameframework.cn/archives/category/module/buildin/event) 围观*5792*次 [6 条评论](http://gameframework.cn/archives/261" \l "comments) 编辑日期：2016-09-01 字体：[大](http://gameframework.cn/archives/javascript:;) [中](http://gameframework.cn/archives/javascript:;) [小](http://gameframework.cn/archives/javascript:;)

为了解除游戏逻辑之间的耦合，除了使用 Game Framework 内置的事件外，还可以自定义游戏逻辑事件。

如玩家的生命值发生变化的时候，抛出一个自定义事件，由相关的界面（可能是多个）去订阅这个事件，当接收到这个事件时，这些界面刷新显示数据，从而解除游戏逻辑层和界面显示层的耦合关系。

首先，定义一个事件的枚举值。

  /// <summary>

    /// 事件类型编号。

    /// </summary>

    public enum EventId

    {

        GameEventStart = UnityGameFramework.Runtime.EventId.GameEventStart,

        /// <summary>

        /// 玩家生命值改变事件。

        /// </summary>

        PlayerHPChanged,

    }

然后创建自定义的事件类 PlayerHPChangedEventArgs。

    /// <summary>

    /// 玩家生命值改变事件。

    /// </summary>

    public class PlayerHPChangedEventArgs : GameEventArgs

    {

        /// <summary>

        /// 初始化玩家生命值改变事件的新实例。

        /// </summary>

        /// <param name="newHP">玩家新的生命值。</param>

        public PlayerHPChangedEventArgs(int newHP)

        {

            NewHP = newHP;

        }

        /// <summary>

        /// 获取玩家生命值改变事件编号。

        /// </summary>

        public override int Id

        {

            get

            {

                return (int)EventId.PlayerHPChanged;

            }

        }

        /// <summary>

        /// 玩家新的生命值。

        /// </summary>

        public int NewHP

        {

            get;

            private set;

        }

    }

此时，这个事件就可以被订阅、解除订阅或者被抛出了。

       private void EventExample()

        {

            EventComponent eventComponent = GameEntry.GetComponent<EventComponent>();

            eventComponent.Subscribe(EventId.PlayerHPChanged, OnPlayerHPChanged);

            eventComponent.Fire(this, new PlayerHPChangedEventArgs(1000));

        }

        private void OnPlayerHPChanged(object sender, GameEventArgs e)

        {

            PlayerHPChangedEventArgs ne = e as PlayerHPChangedEventArgs;

            Log.Info("New HP is '{0}'.", ne.NewHP.ToString());

        }

* 本文固定链接: [http://gameframework.cn/archives/261](http://gameframework.cn/archives/261" \o "自定义游戏逻辑事件)
* 转载请注明: [Ellan](http://gameframework.cn/archives/author/jiangyin" \o "由Ellan发布) 2016年08月31日 于 [Game Framework](http://gameframework.cn/" \o "访问Game Framework) 发表