**暗黑战神（DarkGod）（课程ID:1801）**

**作者：Plane**

**邮箱：**[**1785275942@qq.com**](mailto:1785275942@qq.com)

**时间： 2018/11/27 12:41**

**第2章：UI逻辑框架与配置文件**

**201：开发环境配置**

VA助手

Visual Assist X 10.9.2248破解安装及设置

<https://www.cnblogs.com/planezhong/p/10050094.html>

重点讲解常用快捷键

VASnaippets代码文件信息设置

Unity文件信息编辑器插件

**202：UI逻辑框架介绍**

分为四层：

逻辑服务层：提供全局服务

系统业务层：处理模块内部业务逻辑

界面表现层：控制UI界面交互表现

公共组件层：公共工具类、配置常量定义、数据模型类等

示例一个UI操作流程：

LoginWnd->CreateWnd

TipsWnd弹窗

**203：游戏启动逻辑代码**

**204：异步场景加载**

**205：更新场景加载进度**

**206：登录注册界面逻辑**

整理上一节代码，把LoadingWnd的打开和初始化提到场景加载内部。

增加LoginWnd.cs并挂载到Prefab

PlayerPrefs详细用法：

<https://www.cnblogs.com/planezhong/p/10061977.html>

打开逻辑

先示范普通写法

再示范优化写法

解释原因：1.代码通用2.结构清晰

代码复用

**207：UI窗口基类**

提出状态转换方法

InitWnd()

ClearWnd()

SetWndState()

整合服务层引用

更改LoadingWnd里的text设置

更改窗口打开为SetWndState()

提出公共工具方法

SetActive()

protected void SetActive(Transform trans, bool state = true) {
trans.gameObject.SetActive(state);
}
protected void SetActive(RectTransform rectTrans, bool state = true) {
rectTrans.gameObject.SetActive(state);
}
protected void SetActive(Image img, bool state = true) {
img.transform.gameObject.SetActive(state);
}
protected void SetActive(Text txt, bool state = true) {
txt.transform.gameObject.SetActive(state);
}

SetText()

protected void SetText(Transform trans, int num = 0) {
SetText(trans.GetComponent<Text>(), num);
}
protected void SetText(Transform trans, string context = "") {
SetText(trans.GetComponent<Text>(), context);
}
protected void SetText(Text txt, int num = 0) {
SetText(txt, num.ToString());
}

**208：音效播放服务**

**209：业务系统层基类**

**210：Tips弹窗显示**

**211：设置Tips显示队列**

**212：角色创建界面逻辑**

**213：生成随机名字配置文件**

从结果反推引出为何需要配置

xml文件是什么？

[神看得懂的解释链接](https://baike.baidu.com/item/可扩展标记语言?fromtitle=xml&fromid=86251#3)

[人看得懂的解释链接](https://www.cnblogs.com/planezhong/p/10068825.html)

xml文件有什么用？

xml文件长什么样？

如何生成xml文件?

如何使用xml文件？

备注说明

**214：解析随机名字配置文件**

**215：完成随机名字生成**

**216：章节总结梳理**