

艾孜尔江 FireEvac 项目开发文档（第二部分）

作者：艾孜尔江·艾尔斯兰

在本阶段，本人完成了曲面画布效果，用以在头盔中能够根据用户的头部旋转角度将画布进行适当的弯曲，以便得到更好的用户体验。

同时，在曲面画布可以跟以往任何普通画布一样进行界面交互，用法上跟原有的画布完全一致，只是在需要将画布设置成曲面时将 **Curved Canvas Settings** 脚本挂载到画布上的元素中即可。

在升降交互的开发过程中，本人还撰写了 **GameManager** 脚本，用以控制整个应用的基础逻辑。在该脚本中本人提供了本阶段足够的接口用以后续团队的协同开发。在最外城提供了两个接口，分别是消息弹窗接口和升降高度接口，在美术界面完成之后，在消息弹窗接口中挂在上相应的界面素材即可完成接口的初始化；升降接口在团队开发者在有需要时候直接输入升降值即可完成升降接口的初始化。

这两个接口的调用根据具体的业务进行设定，本人分别在 **InteractionHandler()** 函数中检测用户输入，在检测到用户指定的输入之后将会触发指定的业务逻辑，比如，用户输入 **I** 键即可完成升降函数的调用并实现升降到指定的位置上去；关于传送，本人还设置了空格按钮将用户传送到指定的场景当中，后续在开发阶段如果没有指定的场景，本人也进行了异常检测，在异常情况出现（比如，团队协同开发者没有设置将要传送的场景），异常将会被人为捕捉并以亲和的方式提供给用户——使用弹窗消息的方式予以呈现，进一步提升用户体验感。弹窗消息的时间长度由协同开发者自行决定，默认值是 **3 秒钟**。当用户需要退出时候点击退出按钮即可。

当然，在点击传送按钮或者场景跳转按钮之后为了程序的可扩展性，本人还提供了在传送完成之后所需要执行的业务接口，系统开发人员只需要在接口中实现自己所需要的逻辑即可实现在传送之后执行改业务。

更多详情及具体调用方式请参照 **GameManager** 脚本代码。同时，也欢迎协同开发人员享用本人开发的 **Unity** 快捷键插件，该插件已在工程中植入。