# Dust War模块分析说明文档

|  |  |
| --- | --- |
| 版本 | V1.0 |
| 模块 | UI |
| 负责 | Jason |
| 开始时间 | 2017年12月18日 |

## 一．实现目标

主要内容是构架UI模板，开发UI组件，内容主要包括血条，头像，技能栏，背包栏，通用提示框，其他内容待定。

## 二．模块内容

### **1.构架UI模板**

游戏的UI主要是处理成成预设的模式，通过调用特定的方法生成在屏幕的制定位置，参数为UI组件的缩放比例和放置位置的横纵坐标以及UI组件的预设本身。

### **2.开发UI组件**

UI组件目前由于素材的欠缺，先使用已有的UI素材（如有缺漏了可以想策划提出），实现UI的主要逻辑，尽可能再最终可以实现使用最终确定的UI素材替换测试的UI素材即可使用的效果，如果没有对应素材可以实现当前模块的开发，请及时反馈或者使用简单的UI控件替换。

### **3.血条**

实现方式不做限制，为条形血条，可通过数值的输入控制血条表层的长度。

### **4.头像**

实现方式不做限制，有头像框，实现头像的动态替换，为了其可拓展性，该头像控件最佳实现为可适应各种形状的遮罩，这一点可以先不列入开发内容中。

### **5.背包栏**

实现方式不限，目前考虑为于lol相似，目前定位为6格，物品可以拖拽，逻辑于普通的背包栏一致（暂时不做该模块）。

### **6.技能栏**

实现方式不限，目前考虑为于lol相似，目前定位为4格，技能可以拖拽。

### **7.通用提示框**

实现方式不限，效果为有一个面板中包含一段文字和一个确定按钮，点击确定按钮关闭提示框，提供一个调用方法，参数为字符串类型，将该段字符显示在面板中。