



燕良@游戏开发

--做游戏是一件快乐的事

目录视图

摘要视图

RSS 订阅

个人资料



房燕良

+ 加关注 发私信



访问: 125180次

积分: 1743

等级: BLOG > 4

排名: 第12304名

原创: 27篇 转载: 0篇

译文: 1篇 评论: 160条

引擎技术交流QQ群



游戏引擎能吃吗

(264656505)

文章搜索



常用网址

Unity3D官网
Unreal Engine官网
游戏蛮牛

文章分类

Unity3D (19)

Unreal Engine (2)

自研引擎 (2)

其它 (5)

CSDN专家精选, 微信开发学习路线大有看头! 【博乐】点评美文, 得C币 iOS开发前沿与Swift探秘 Swift初级教程大汇总

原 《炉石传说》架构设计赏析(6): 卡牌&技能数据的运行时组织

分类: Unity3D

2014-10-26 18:57 3233人阅读 评论(3) 收藏 举报

unity3d

炉石传说

目录(?)

[+]

前一篇文章我们看到了《炉石传说》核心卡牌数据的存储, 今天我们继续探索卡牌&技能。😊



CSDN 移动客户端

快速回复

主要的类

通过之前的分析, 卡牌&技能类体系: Entity, Actor, Card, Spell, 令人十分困惑, 特别是前两者。在这里先略带武断的说一下这几类的基本定位:

- Entity主要用来做网络数据同步用的;
- Actor主要处理客户端的渲染对象的控制, 作为Component挂载在资源对象上;
- Spell是技能Prefab挂载的脚本;
- Card是卡牌Prefab挂载的脚本, 在运行时处于中心地位, 处理前3者的联系。

Entity

- Entity是通过网络数据创建的, 主要是Network.PacketID.POWER_HISTORY这个消息。详见GameState.CreateNewEntities()函数。因为Entity并不是MonoBehavior派生类, 所以是new出来的, 然后添加到GameState中管理(GameState.AddEntity()), 网络传来的Entity数据主要是Tags (每个Tag是一个name->value对), 然后调用Entity.InitEntity();

Actor

- Actor也是一种资源, 通过AssetLoader.LoadActor()加载;
- 对应于AssetFamily.Actor;
- 对应的资源包为“actor?.unity3d”, 包内的为GameObject;
- Actor的加载入口是在: Card.DetermineActorThenTransitionToZone()

Spell

- Spell的加载入口是在Entity.ProcessCardDefAssetRequest()

Card

- 在InitEntity中调用了Entity.InitCard(), 它做的工作只是创建一个空的GameObject, 然后使用AddComponent把Card添加上去。
- 真正的卡牌Prefab加载是在Entity.LoadCard()中进行的, 这个函数是在处理PowerTask时GameState.OnShowEntity()中调

文章存档

2015年08月 (1)

2015年07月 (3)

2015年04月 (1)

2015年03月 (1)

2015年02月 (1)

展开

阅读排行

《炉石传说》架构设计赏

(13888)

你不再需要TinyXML，推

(11247)

使用Unity3D的50个技巧

(10071)

分享一个小工具：Excel

(7735)

2009年混合语言编程总结

(7620)

《炉石传说》架构设计赏

(7036)

Unity3D-RPG项目实战 (

(4863)

Unity 4.6的使用匿名dele

(4715)

《炉石传说》架构设计赏

(4589)

Unity3D-RPG项目实战 (

(4539)

最新评论

次世代关卡制作流程：使用Unre

风吹夏天：大神回来了

分享一个小工具：Excel表快速转

valiant303：解压缩看到一个

excel2json.exe的可执行文件，

但是没看到你提到的例子表格，

我该怎么转换自己...

《炉石传说》架构设计赏析(2)：！

ZeroDeep：QQ群多少啊

分享一个小工具：Excel表快速转

胖小了个花：感谢分享了哈，随便

试了下可以的。不过我要组织好

excel的格式。我想问下楼主，如果

我的excel里...

分享一个小工具：Excel表快速转

房燕良：@liyingwill123:已经上

传：

http://download.csdn.net/detail...

分享一个小工具：Excel表快速转

liyingwill123：分享个编译的版本

吧，不可能为了用这个我还要装

个visual Studio啊

次世代关卡制作流程：使用Unre

王静娜：学习了，给个赞

次世代关卡制作流程：使用Unre

jump fire：好厉害的感觉。

(๑•̀ω•́๑)

次世代关卡制作流程：使用Unre

Json-Niu：好高大上，学习了。

次世代关卡制作流程：使用Unre

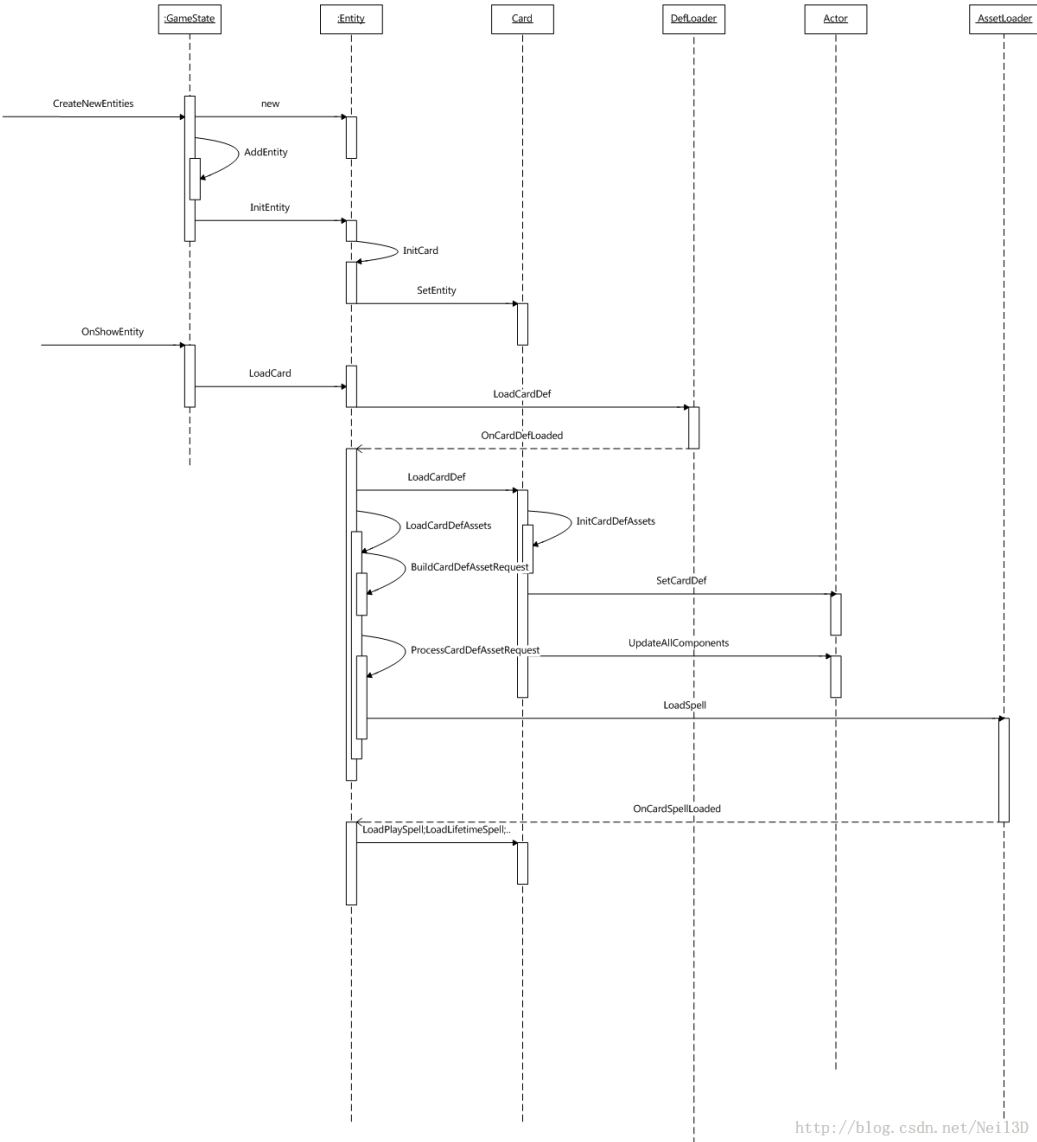
717606641：学习了，感谢博主

用的；

- 具体的加载操作是通过 DefLoader.LoadCardDef()进行的，其内部再调用AssetLoader.LoadCardPrefab()来进行资源加载；

卡牌&技能的加载流程

Entity的创建，以及Card、Spell的加载，都由网络消息触发；整个过程比较复杂，主要是有很多异步回调，比较难用文字描述，请见下图：



http://blog.csdn.net/Neil3D

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。



- ^ 上一篇
- 分享一个小工具：Excel表快速转换成JSON字符串
- v 下一篇
- Unity 4.6的使用匿名delegate处理uGUI控件事件绑定

顶

1

踩

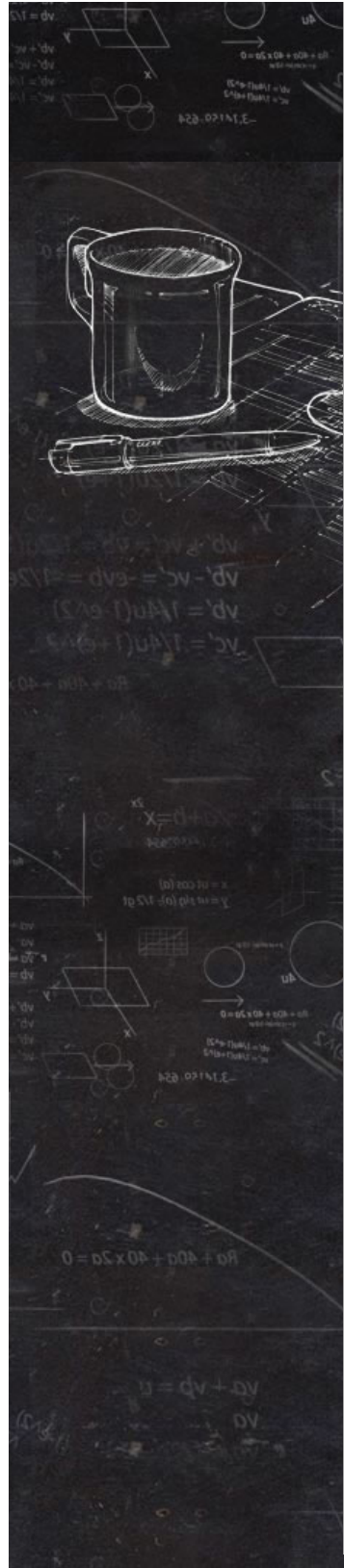
0

主题推荐

架构设计

存储

数据



猜你在找

- 基于Unity的游戏开发（下）
- 《炉石传说》架构设计赏析4Asset管理
- 深入浅出Unity3D——第一篇
- 《炉石传说》架构设计赏析2Scene管理
- bash shell脚本高级特性详解2
- 《炉石传说》架构设计赏析4Asset管理
- 实战进阶学习Unity3d游戏开发
- 《炉石传说》架构设计赏析1游戏启动流程
- Python编程基础视频教程(第四季)
- 分布式系统架构设计之数据访问

准备好了么？跳 吧 ！

更多职位尽在 CSDN JOB

| | | | |
|--------------------------|----------|------------------|----------|
| ■ 【大数据服务公司-数美时代】一前端开 | 我要跳槽 | ■ 大数据架构师 | 我要跳槽 |
| 北京数美时代科技有限公司 | 20-40K/月 | 上海点我吧信息技术有限公司 | 18-35K/月 |
| ■ 平台业务部 - 数据应用组 - 搜索架构(G | 我要跳槽 | ■ 数据分析专家、数据仓库架构师 | 我要跳槽 |
| 美团网 | 22-40K/月 | 广州石艾甫企业管理顾问有限公司 | 30-50K/月 |

Use C# on Android

xamarin.com/android

Build native Android apps using C# and .NET - Free trial download.

查看评论

2楼 qq_25967249 2015-02-11 14:05发表

C 感谢楼主

1楼 lennydizzy 2014-12-23 09:29发表

C 请问这个object之间调用的图是自动生成的么？怎么自动生成呢？反编译的代码在vs里面也能自动找继承和调用关系么？

Re: 房燕良 2014-12-24 12:23发表

+ 回复lennydizzy: 这个不是自动生成的，是我花了很长时间整理出来的。^_^|||

您还没有登录,请[\[登录\]](#)或[\[注册\]](#)

* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题 Hadoop AWS 移动游戏 Java Android iOS Swift 智能硬件 Docker
OpenStack VPN Spark ERP IE10 Eclipse CRM JavaScript 数据库 Ubuntu NFC
WAP jQuery BI HTML5 Spring Apache .NET API HTML SDK IIS Fedora XML
LBS Unity Splashtop UML components Windows Mobile Rails QEMU KDE Cassandra
CloudStack FTC coremail OPhone CouchBase 云计算 iOS6 Rackspace Web App
SpringSide Maemo Compuware 大数据 aptech Perl Tornado Ruby Hibernate ThinkPHP
HBase Pure Solr Angular Cloud Foundry Redis Scala Django Bootstrap

公司简介 | 招贤纳士 | 广告服务 | 银行汇款帐号 | 联系方式 | 版权声明 | 法律顾问 | 问题报告 | 合作伙伴 | 论坛反馈

网站客服 杂志客服 微博客服 webmaster@csdn.net 400-600-2320 | 北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有 | 江苏乐知网络技术有限公司 提供商务支持
京 ICP 证 070598 号 | Copyright © 1999-2014, CSDN.NET, All Rights Reserved

