

Demo-StarForce无封装简陋不完全版

2018年3月16日 17:34

由于GameFramework的官方Demo (StarForce) 封装的比较多，不利于入门学习（但作为代码风格和编程思路的学习是非常好的），所以，我打算用尽量少（能不能用就不用）的封装来重新实现一遍StarForce的基础功能，希望能帮到初学框架的你。

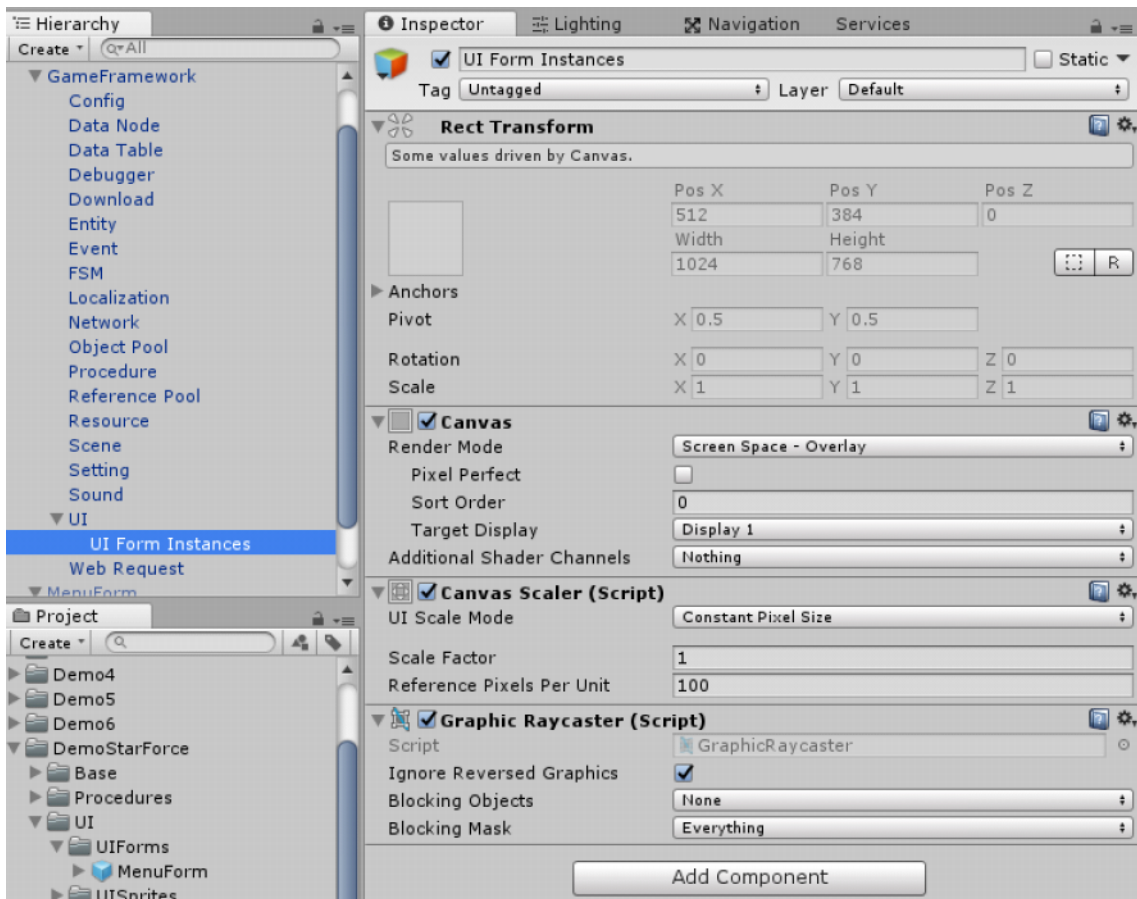
在学习此Demo之前，强烈建议先看完Demo1至Demo6。

本Demo源码：https://github.com/mutouzdl/gameframework_demo.git

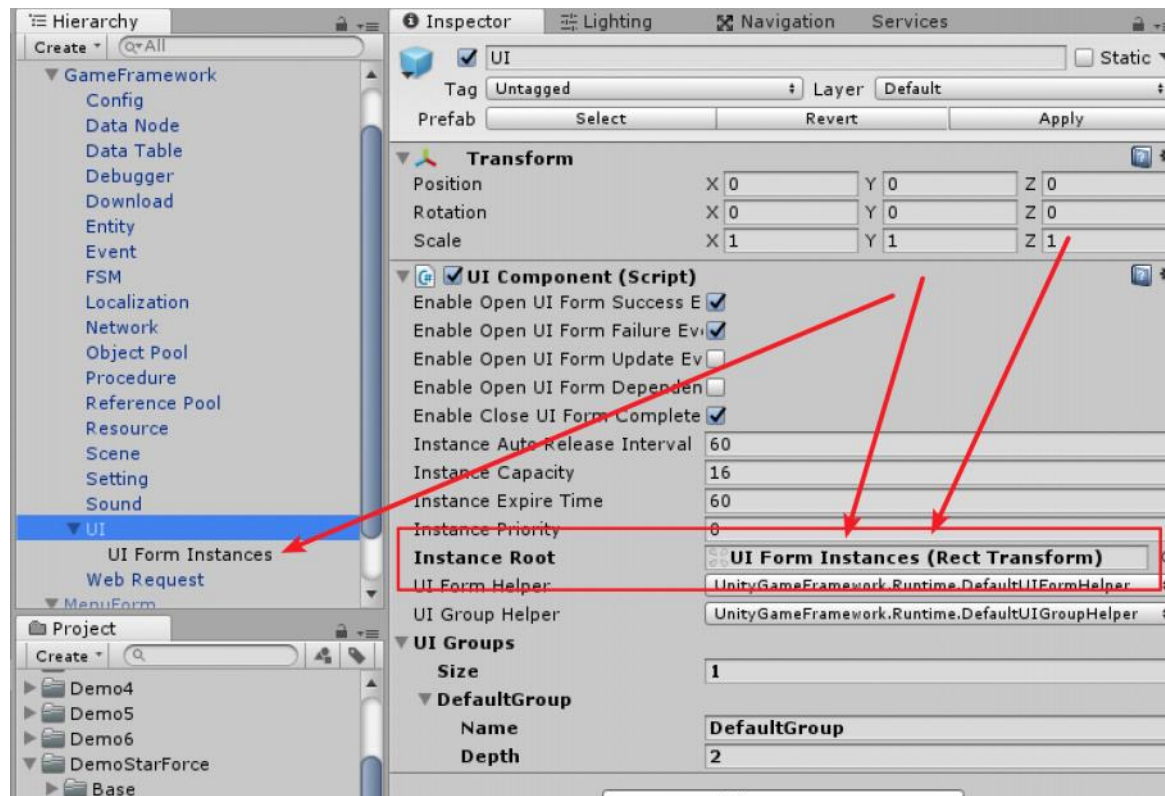
下载源码后，用Unity3D打开工程，进入DemoStarForce目录，即为本Demo的项目。

本Demo没有对应的教程，仅作参考，以下为注意事项：

1. DemoSF_GameEntry脚本要挂载到GameFramework对象上（或其他对象也行，总之一要让这个脚本生效）
2. 删除DemoSF_Launch场景里MainCamera的AudioListener，因为这个场景是不会卸载的，其他场景可能会有AudioListener，这样会警告有两个Listener
3. 如果UI上的按钮无法点击，那是正常的，因为我们没有设置好UI组件，在UI组件下建一个Canvas，名字无所谓（这里是UI Form Instances）：

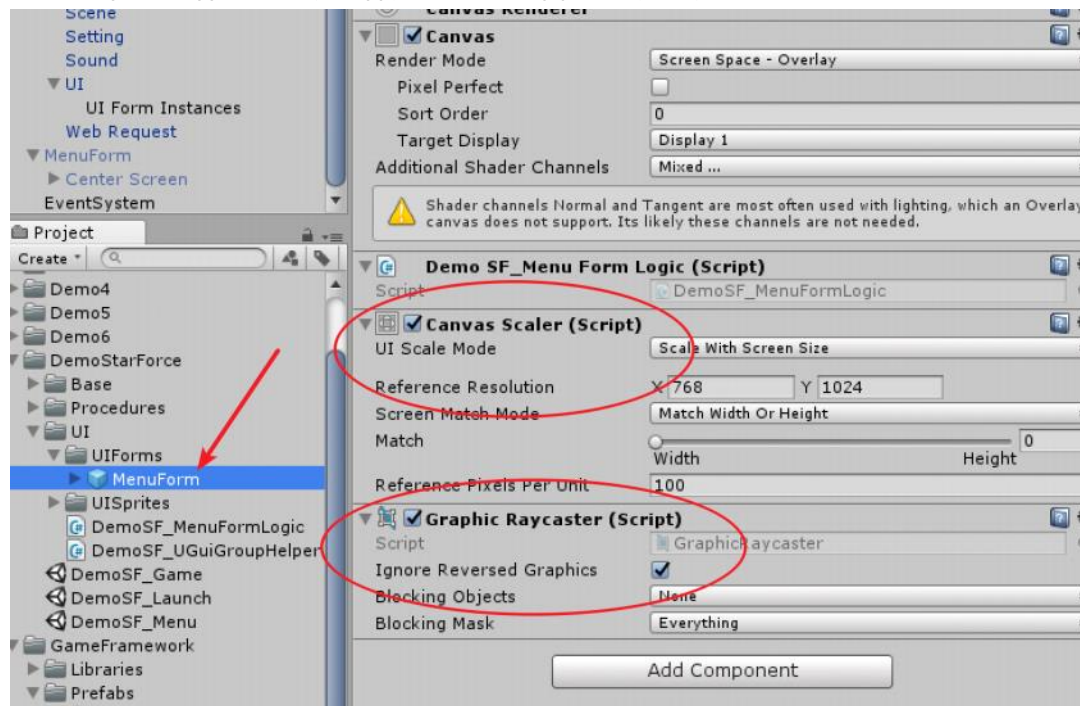


其次，必须把建好的Canvas对象拖到UI组件的Instance Root属性上



做了以上操作后，UI仍然无法响应操作的话，那就是我们的预制体没有建好，我猜大家可能会直接把官方Demo的MenuForm预制体复制过来用，但是官方的预制体是比较特别的，它没有Canvas等必须的组件（它通过代码自动创建）。

我们简单点，给自己的预制体加上两个必备脚本就可以了：



最后，少不了在初始场景里加上EventSystem，不然无法响应点击事件的。

4. 离开菜单流程时，要关闭菜单UI（否则UI会一直存在）
5. 初始场景（DemoSF_Launch）的Camera的Tag一定不要设置为MainCamera，因为这个

初始场景是不卸载的，如果它的Camera是Main的话，在代码中调用Camera.main的时候就会查找到初始场景的Camera，而不是你当前场景的Camera。

6. 加载实体时 (ShowEntity)，可以传递一个UserData，但实体显示时，可以通过OnShow、OnInit等函数的UserData参数获取传递的值。这种方式可以用于一些实体的动态赋值，比如武器发射子弹时，子弹的位置要怎么确定？这时候就可以在显示子弹的时候传递当前武器的位置过去，子弹在显示时就可以获得到这个位置信息。
7. 本Demo为严重阉割版，最演示最基础的功能，碰撞处理逻辑也只是用日志展示，没有攻击特效、没有死亡特效、也没有血量和攻击等概念。

通过这个Demo，你可以了解到以下的知识点：

1. Game Framework通过流程 (Procedure) 来控制场景间的切换
2. 大部分操作是异步的（或者看起来是的），它们通过订阅事件来监听操作的结果（如加载UI成功事件、加载实体成功事件，唔，还有你自己定义的奇怪事件）
3. 场景和UI是需要主动卸载的，否则会一直存在（哪怕切换了场景）
4. 实体都要继承EntityLogic类，并且有固定的生命周期函数，套路很明确，上手比较轻松（你只要不断新建继承了EntityLogic的类，就能建立千奇百怪的实体了）。你可能印象最深刻的是：ShowEntity（加载实体）和HideEntity（隐藏实体）
5. 记住UserData这个参数，它在订阅事件、加载实体等操作时都可以传递，然后在事件发生或实体成功加载时，你可以重新获得这个参数。然后，你可以做任何你想做的事情（不包括羞羞的那种）
6. 本Demo十分简陋，仅供框架入门学习之用，学完本Demo后，请一定要继续研究官方的StarForce示例，并学习它的代码风格和思维。