

Demo6-创建实体

2018年3月15日 17:34

实体是游戏里最重要的对象之一，本篇我们一起来看看怎么创建实体。

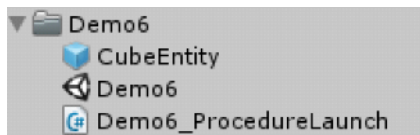
1.创建初始场景和实体预制体 (Prefab)

初始场景的创建就不多说，一个Demo6场景加上一个Demo6_ProcedureLaunch.cs流程脚本，并设置好初始流程，具体参考Demo1。

创建实体时，是从预制体创建的，所以我们需要建一个预制体，随便建，比如我建了一个很复杂的预制体——一个Cube。

我们把预制体命名为CubeEntity吧。

最终的目录结构是这样的：



2.实体逻辑处理类

一个实体预制体仅仅只是用来展现的，要让实体拥有生命，还需要一个负责处理逻辑的脚本。

新建一个脚本，命名为Demo6_HeroLogic.cs：

```
using GameFramework;
using UnityGameFramework.Runtime;
/// <summary>
/// 英雄逻辑处理
/// </summary>
public class Demo6_HeroLogic : EntityLogic
{
    protected Demo6_HeroLogic()
    {
    }
    protected override void OnShow (object userData) {
        base.OnShow (userData);
        Log.Debug("显示英雄实体.");
    }
}
```

只要让类继承EntityLogic，即可成为逻辑处理类，其中包含多个生命周期，大家可以自己进

去EntityLogic.cs类查看。

这里仅重写OnShow函数，在实体被加载时打印一条日志。

3.加载实体

准备好预制体和逻辑处理类之后，就可以加载实体了，我们在初始流程里加载实体试试：

```
using GameFramework;
using GameFramework.Procedure;
using UnityGameFramework.Runtime;
using ProcedureOwner =
GameFramework.Fsm.IFsm<GameFramework.Procedure.IProcedureManager>;
public class Demo6_ProcedureLaunch : ProcedureBase {
    protected override void OnEnter(ProcedureOwner procedureOwner)
    {
        base.OnEnter(procedureOwner);
        // 获取框架实体组件
        EntityComponent entityComponent
            =
UnityGameFramework.Runtime.GameEntry.GetComponent<EntityComponent>
();
        // 创建实体
        entityComponent.ShowEntity<Demo6_HeroLogic>(1,
"Assets/Demo6/CubeEntity.prefab", "EntityGroup");
    }
}
```

加载实体自然需要用到框架的实体组件，调用实体组件的ShowEntity即可加载实体。

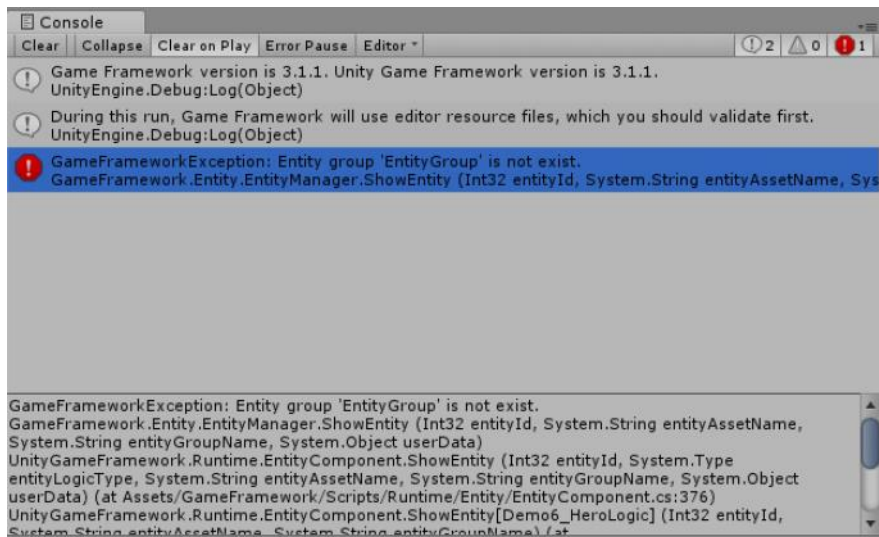
其中需要指定逻辑处理类的类型、传入预制体路径和实体分组名称（随便写一个，没事的）。

4.运行测试

设置好初始流程之后，运行游戏，看看效果吧。

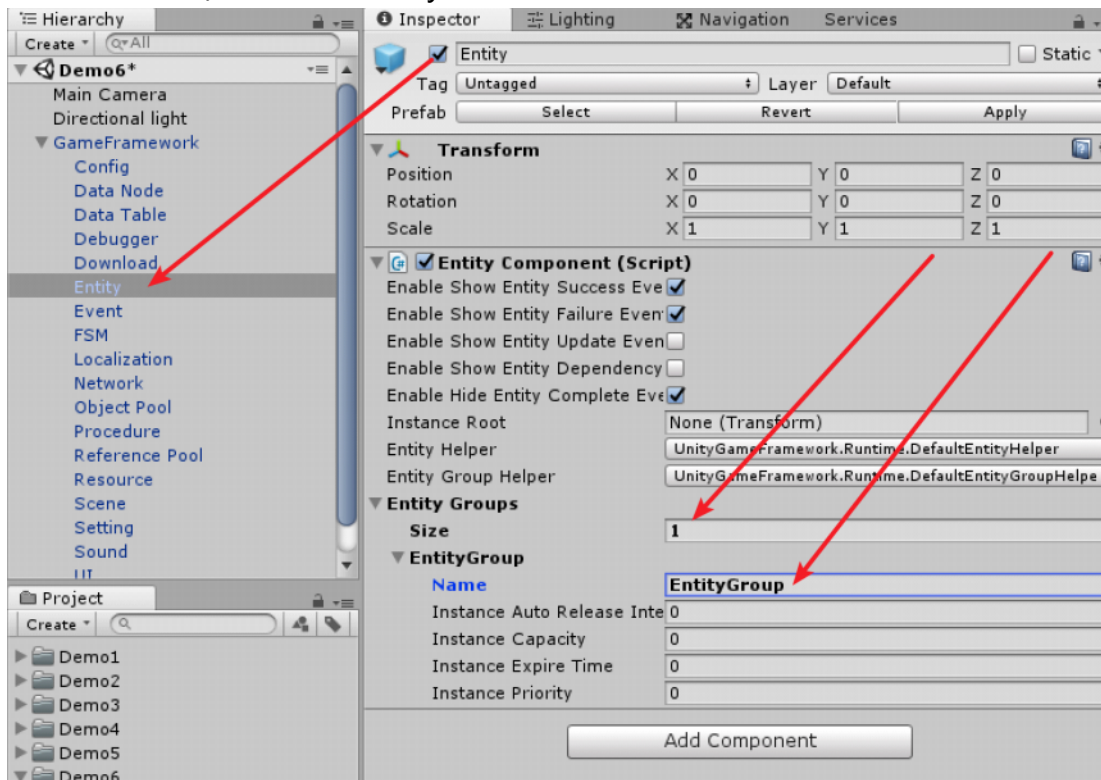
（旁白：报错了！你肯定挖坑了！）

是不是报错了？



没错，报错是正常的，因为你们在调用ShowEntity的时候随便填了一个实体分组名称。那样是不道德的，因为根本就不存在这个分组。（旁白：刀在这，大家随意）

只要在Hierarchy视图里，给Entity组件增加分组就可以了：



最后再运行游戏，实体成功加载并显示（自己加光源，不然可能黑黑的）：

