

Demo1-如何创建一个GameFramework项目。

2018年2月28日 7:14

为了弥补官方文档的严重缺失，同时也希望Game Framework这个框架能稍微流行开来（不管它优不优秀，代码是绝对值得学习的），木头我就自愿帮框架作者写一些基础的Demo教程吧。

噢，天呐，我真伟大（注意，这不是一篇翻译的文章！）

这一篇，我们先从创建一个GameFramework项目开始。

1. 下载GameFramework Package

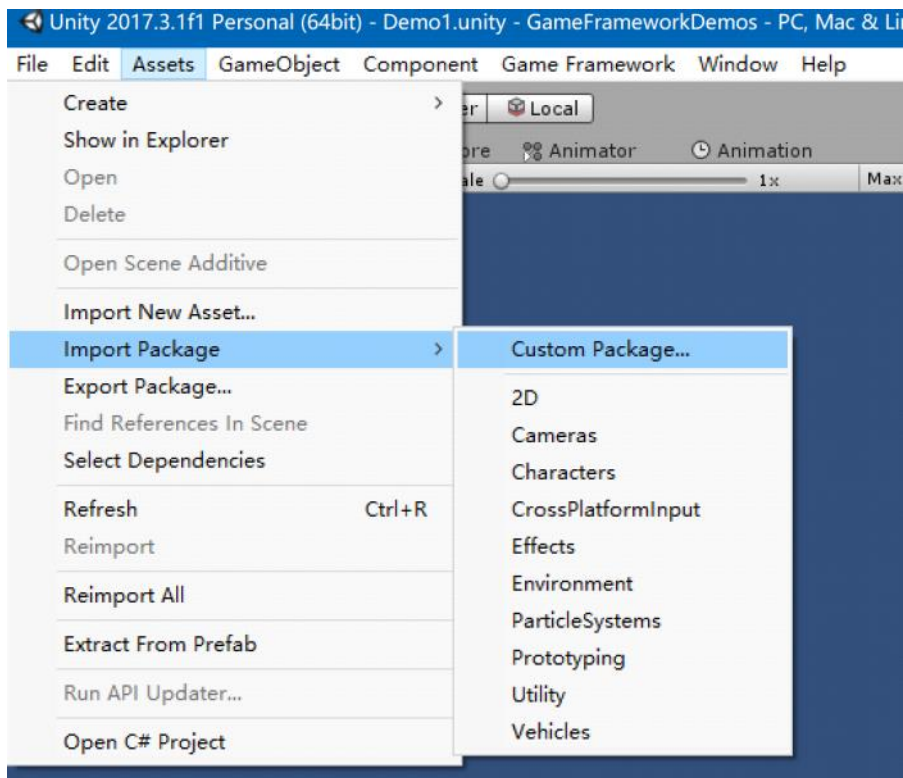
首先要到框架的官网下载资源包：<http://gameframework.cn/download>
资源包里包含了GameFramework框架的Dll（源码可以到github获取）、UnityGameFramework源码、空项目示例。

目前最新的源码是3.1.0，但是，最新的资源包是3.0.9，木头很懒的，既然只有3.0.9版本的包，那我就只下载这个版本好了。

2. 新建项目，导入资源包

接下来要怎么做，就不用我说了，否则你应该要学习的不是框架，而是Unity3D入门教程。

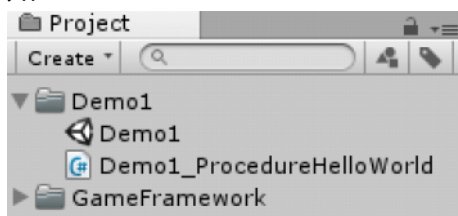
好吧，顺便说一下，新建一个空项目，然后导入资源包就可以了：



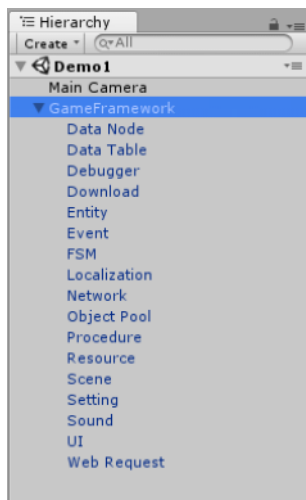
3.我们的HelloWorld

基于历史原因，教程的第一步，当然是要来个HelloWorld了。

资源导入之后，新建一个场景，然后新建一个脚本（Demo1_ProcedureHelloWorld.cs），如：



进入我的Demo1场景，然后，重点来了，把GameFramework/Prefabs目录下的GameFramework预制体拖到Hierarchy视图里，然后变成这样：



是的，这个预制体包含了框架的基本组件，虽然作者文档奇缺，但是，框架用起来还是挺方便

的（目前来看）。

最后，打开Demo1_ProcedureHelloWorld.cs脚本，写入如下代码：

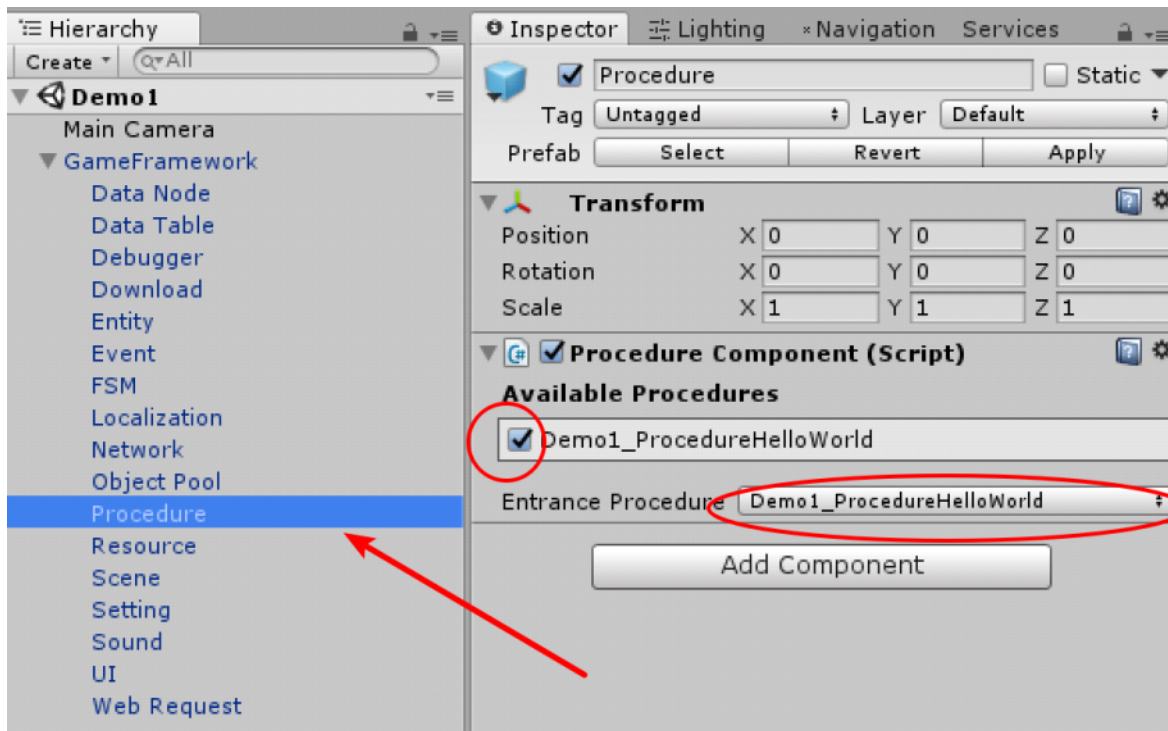
```
using GameFramework;
using GameFramework.Procedure;
using ProcedureOwner =
GameFramework.Fsm.IFsm<GameFramework.Procedure.IProcedureManager>;
/// <summary>
/// Demo1-HelloWorld
/// </summary>
public class Demo1_ProcedureHelloWorld : ProcedureBase {
    protected override void OnEnter (ProcedureOwner
procedureOwner) {
        base.OnEnter (procedureOwner);

        string welcomeMessage = "HelloWorld!";
        Log.Info (welcomeMessage);
        Log.Warning (welcomeMessage);
        Log.Error (welcomeMessage);
    }
}
```

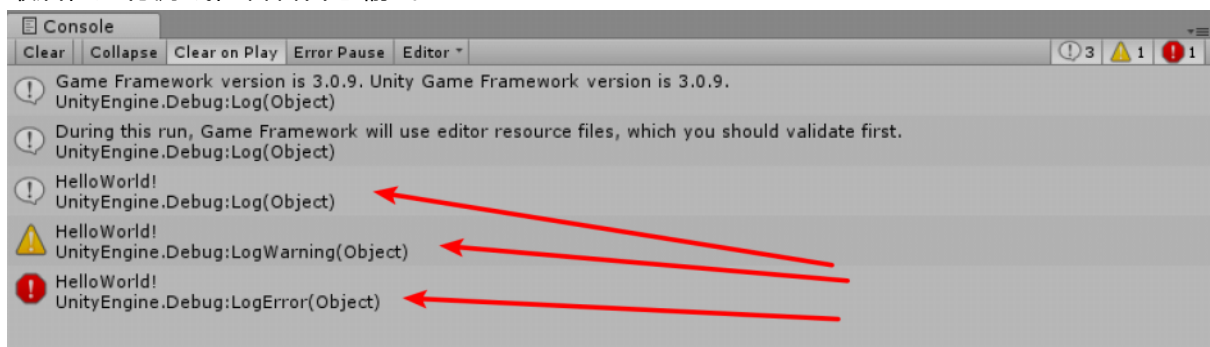
如果大家有看过我的StarForce系列教程的话，应该很清楚，这是一个流程，也是GameFramework框架的基础。游戏的大部分的逻辑都是基于各个流程的，以下是作者的原话：

***流程 (Procedure)** – 是贯穿游戏运行时整个生命周期的有限状态机。通过流程，将不同的游戏状态进行解耦将是一个非常好的习惯。对于网络游戏，你可能需要如检查资源流程、更新资源流程、检查服务器列表流程、选择服务器流程、登录服务器流程、创建角色流程等流程，而对于单机游戏，你可能需要在游戏选择菜单流程和游戏实际玩法流程之间做切换。如果想增加流程，只要派生自 ProcedureBase 类并实现自己的流程类即可使用。*

由于是HelloWorld，就不深入讲解了，然后回到我们的Hierarchy视图，选中procedure对象，将我们的Demo1_ProcedureHelloWorld流程勾上，并且在Entrance Procedure（入口流程）下拉列表里选中它：



最后，运行游戏，看看日志输出：



随着三个帅气的HelloWorld输出，我们这篇教程，也就结束了。

(旁白：等等！就结束了？我还没出场啊混蛋！)