

# Demo4-内置事件订阅

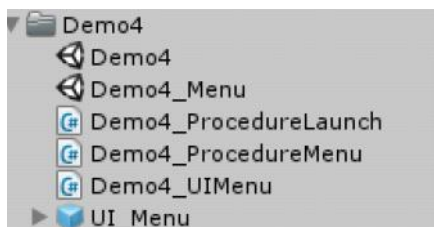
2018年3月9日 7:31

这一篇我们来看看怎么订阅内置的一些事件，这些事件有很多很多，比如打开UI成功事件...以及.....对，我们一起来看看吧。（旁白：你倒是多举几个例子啊！）

## 1.创建项目、初始场景、菜单场景

对于这些基础操作，大家参考之前的Demo就好了，这里不多说。

最终我们需要一个初始场景、一个菜单场景，菜单场景里随便加载一个菜单（使用框架的方式），如果大家不指定怎么做的话，请阅读《Demo3-加载UI》或者直接查看本Demo4源码。



## 2.订阅打开UI成功事件

还记得我们是在哪个地方打开UI的吗？（旁白：不记得）

OK，记得就好，我们的UI是在菜单流程里打开的，因为我们打开的是菜单UI。

为了在UI成功打开的时候做一些羞羞的事情，我们需要用到事件订阅，现在，打开Demo4\_ProcedureMenu.cs脚本，修改OnEnter函数：

```
protected override void OnEnter(ProcedureOwner procedureOwner)
{
    base.OnEnter(procedureOwner);
    // 加载框架Event组件
    EventComponent Event
        =
    UnityEngine.GameFramework.Runtime.GameEntry.GetComponent<EventComponent>
    ();
    // 加载框架UI组件
    UIComponent UI
        =
    UnityEngine.GameFramework.Runtime.GameEntry.GetComponent<UIComponent>();
    // 订阅UI加载成功事件
    Event.Subscribe(OpenUIFormSuccessEventArgs.EventId,
    OnOpenUIFormSuccess);
}
```

```
// 加载UI
UI.OpenUIForm("Assets/Demo4/UI_Menu.prefab",
"DefaultGroup", this);
}
```

对于加载框架自带组件的方式，都是一样的，通过UnityGameFramework.Runtime.GameEntry.GetComponent的方式加载，以后就不多说了。

为了订阅事件，我们需要加载框架的EventComponent组件。

订阅事件的方式很简单：Event.Subscribe(事件唯一ID, 回调函数)。

OpenUIFormSuccessEventArgs是框架自带的事件类，这个事件类处理的是“打开界面成功事件”，而它的EventId只是一个确保唯一的int类型，用于标识这是什么事件。而回调函数，当然就是事件发生时我们希望调用的函数了。

订阅完事件之后，就是调用UI租一间的OpenUIForm函数加载UI了，前两个参数我们在Demo3介绍过了。

最后一个参数是UserData，这是一个自定义的数据，你想传什么都行，在事件发生时，它会通过回调函数传回来。

### 3.事件回调函数

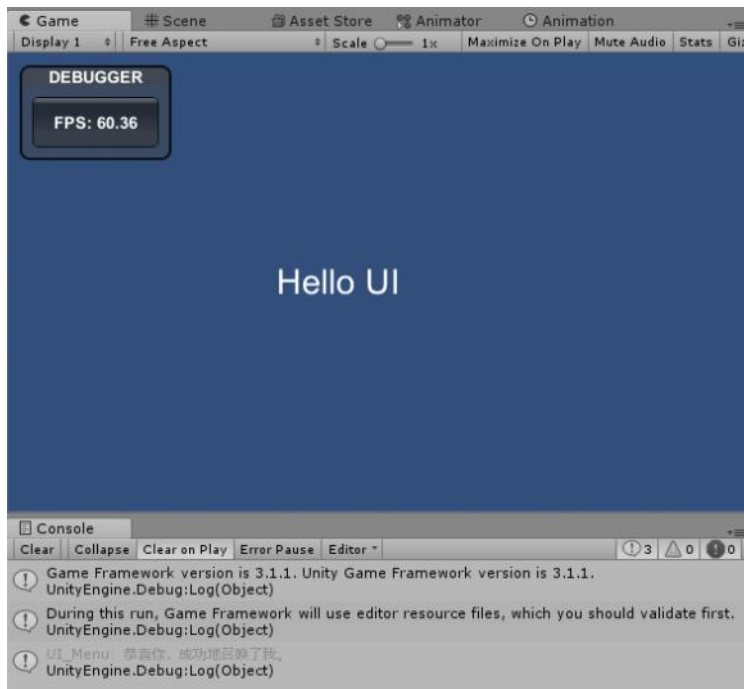
最后就来看看事件回调函数长什么样吧：

```
private void OnOpenUIFormSuccess(object sender, GameEventArgs
e)
{
    OpenUIFormSuccessEventArgs ne =
(OpenUIFormSuccessEventArgs)e;
    // 判断userData是否为自己
    if (ne.UserData != this)
    {
        return;
    }
    Log.Debug("UI_Menu: 恭喜你，成功地召唤了我。");
}
```

通过回调函数的e参数，我们可以获取UserData对象，也就是我们在订阅事件时传入的对象。

### 4.运行测试

现在，运行游戏，看看效果：



如果能成功地看到日志输出，那就代表我们成功了。