# 屏幕分辨率适配

屏幕适配的基本准则：

基准分辨率：1080\*1920；

低于基准分辨率的（长手机）：Loading界面左右裁切，其他界面上下顶格，图片无拉伸；

高级基准分辨率的（iPad）：左右保持一定比例的黑边，中心区域以1080\*1920的等比缩放显示；

具体代码逻辑参考：ScreenAdaptation；

UI适配设置：基准分辨率1080\*1920，宽适配，这样无论手机有多长，宽度在代码中永远都是1080，这样方便我们这种竖屏游戏的显示，容易做适配；

适配iPad的时候，改了相机的rect，两边相等留黑边；

## 做出上述决定的思考

1. 我们的目标群体大部分都是手机，因此要保证手机的适配；
2. 一般情况下，UI只能往一个方向适配，要么设计分辨率是最短的，然后适配长，要么设计分辨率最长，适配短；
3. 基于第二条，后者不现实，现在手机越来越长，而比16:9短的手机现在不多了，基于这些考虑，设计分辨率保持16:9，然后适配更长的；
4. 基于第三条，在适配更短的设备时（基本上只有Pad）了，就做两边留黑边处理，还是因为这样的用户少，问题不大，不然同时UI做两套，很难适配，效果很难处理；
5. 同样基于上述原因，我们的手机以宽度适配，因为高度是变化的，而宽度可以理解成不变的定值，这样在不同分辨率的手机上，比如策划要求一行显示4个图标，不管什么设备都能做到；

## 存在的问题

1. 我们基本只做了UI的适配，对于内外城的适配做的不够；
2. 内城是2D的，基本做的效果已经差不多了，可以参考代码；
3. 外城是3D的，基本只用了相机的高度去做，在不同手机上，看到的范围确实不一样，这个可能有问题，但是没改；