# 屏幕点击特效

游戏中，策划希望添加反馈，在点击屏幕任何地方的时候，都要显示一个粒子特效光圈，因为这个原因，开发了相关的代码和界面。

## 具体的类和一些参数

GlobalTouchEffectView：展示点击屏幕粒子特效的类，这个层级非常高，只检测点击事件，但是不打断事件的冒泡传递，因此本身既可以获得点击的屏幕坐标，也不影响其他按钮的效果；

主要参数如下：

1. TAP\_TIME\_MAX：连续点击的最小时间间隔；
2. TAP\_MOVE\_MAX：连续点击的最小移动间隔；
3. TOUCH\_INTERVAL：点击间隔时间；
4. MAX\_PARTICLE\_COUNT：屏幕中同时存在的最大粒子数量；

## 坐标转换

在FairyGUI中，最重要也最麻烦的就是坐标系统的转换，因此在开发过程中，一定要使用官网推荐的API去做转换，不然有可能在模拟器上是对的，但是到了手机上之后就有问题，可以参考CreateParticle这个接口去看一下坐标的转换逻辑，以及官网的其他逻辑。