# 手势输入插件

## 技术选型原因

我们目前使用的手势插件时FingerGesture，这个插件的好处是封装了一些，让我们在Editor模式下，使用鼠标点击去操作，而在手机上又可以使用手势去操作，同时，在Editor下甚至可以模拟多指操作。

## 开发历史

由于项目是cocos翻译过来的，所以没有用FingerGesture的完整逻辑（其实FingerGesture最强大的就是他们能够直接针对对应的手势类型编程，不需要程序去自己解析手势），只用了FingerGesture的OnFingersDown、OnFingersUp和OnFingersMotion这三个接口，获取手势按下，抬起以及移动（长按）。

具体的代码都在GameInputArbitrator这个类里面，可以看到如何根据手势去封装成了一些点击和移动事件的。

## UI点击事件过滤

由于UI的层级一般都在游戏最上层，因此当点击UI的时候，既会触发UI的逻辑，同时又触发了手势插件的功能，一般是不允许的。

因此一般的手势插件，都会提供一些接口，用来检测，当点击到UI上之后，这个手势或者操作就不解析。

FingerGesture中也有这样的接口，如下所示：

FingerGestures.GlobalTouchFilter = FingerGestureShouldProcessTouch;

我们的代码判断条件基本上直接使用了FairyGUI提供的API：FairyGUI.Stage.CheckTouchOnUI(position)，用他来判断，是否点击在了UI上。