# UI-主菜单、暂停菜单

## 具体实现

### 基础功能

#### 键鼠/手柄操控方式区别

待选：

在用键鼠操作菜单时，鼠标悬停（Hover）的按钮会进入选中状态，而手柄要通过左摇杆或者十字键来在不同按钮之间切换选中状态。



**选中状态示例：绿色按钮背景作为选中状态**

确认：

* 键鼠：点击鼠标左键确认
* 手柄：使用A键确认



**确认示例：按钮字体变大，按钮背景颜色改变**

退出菜单：在任何时候，手柄都可以使用B键关闭当前菜单。而键鼠可使用ESC关闭当前菜单。

### 主菜单

#### 主菜单组件：

1. 继续游戏-按钮（暂时占位，无功能）
   * 点击从最新的存档加载，进入游戏
2. 新游戏-按钮
   * 点击加载游戏主关卡场景
   * 创建新游戏存档
3. 载入存档-按钮（暂时占位，无功能）
   * 点击打开*存档加载界面*
4. 退出游戏-按钮
   * 点击退出游戏客户端
5. 制作人员-按钮
   * 点击显示制作成员名单（暂时占位，无功能）

#### 布局图示：



### 暂停菜单

#### 菜单呼出：

1. 在游戏进行时：键盘：按ESC；手柄：按option；菜单立即被呼出
2. 额外功能：当暂停菜单被呼出时，游戏立即暂停

#### 暂停菜单组件：

1. 恢复游戏-按钮
   * 点击关闭本菜单，游戏从暂停状态恢复正常
2. 背景音乐音量-Slider（暂时占位，无调节音量功能，但有操控功能）
   * 功能：使用滑动条表示当前背景音乐的音量百分比
   * 操控：
     + 键鼠：使用鼠标拖动
     + 手柄：
       - 十字键：左/右键按下：每次按键对应减少/增加10%
       - 左摇杆：左/右摇动：只要感受到摇杆被推动，以固定速度减少/增加滑动条
3. 音效音量-Slider（暂时占位，无调节音量功能，但有操控功能）
   * 功能：使用滑动条表示当前背景音乐的音量百分比
   * 操控：
     + 键鼠：使用鼠标拖动
     + 手柄：
       - 十字键：左/右键按下：每次按键对应减少/增加10%
       - 左摇杆：左/右摇动：只要感受到摇杆被推动，以固定速度减少/增加滑动条
4. 退出游戏-按钮
   * 点击退出游戏客户端

#### 布局图示：

