新手引导

2017年9月23日 1:10

目录：

一、自行熟悉行为树概念

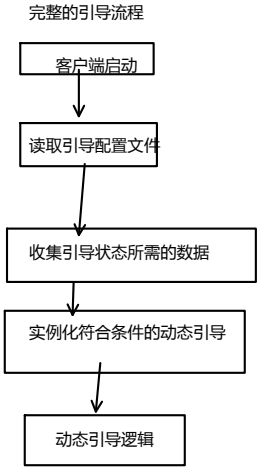
不用Google了，百度一堆资料，了解个大概够用。

二、项目文件说明

功能脚本	\Client\U3D_Render\Src\Guide	GuideDefine.cs	引导所用的枚举类型文件
		GuideManager.cs	引导功能管理文件
		GuideStructure.cs	引导所用的数据结构文件
		GuideStructure_Con.cs	新手引导树中用于控制节点流程的 条件节点
		GuideStructure_GuideNode.cs	新手引导树中用于管理单个引导节点行为的子树
		GuideStructure_Leaf.cs	新手引导树中用于处理单个叶子行为的节点
	\Client\U3D_Render\Src\USpeedUI\Window\Guide	UGuideWnd.cs	引导UI显示文件
		UGuideWidget.cs	引导控件 1、用于那些引导时需要屏蔽界面其他区域 2、用于引导时需要显示指示光标的
配置	\Bin\Client\Game\Data\Scp	GuideStateConfig.csv	引导状态配置文件
		GuideConfig.csv	引导数据配置文件
预制体	\Bin\Client\Game\Assets\Prefabs\UI\Prefabs \CommomState\Guide	GuideView.prefab	新手引导对话框UI界面

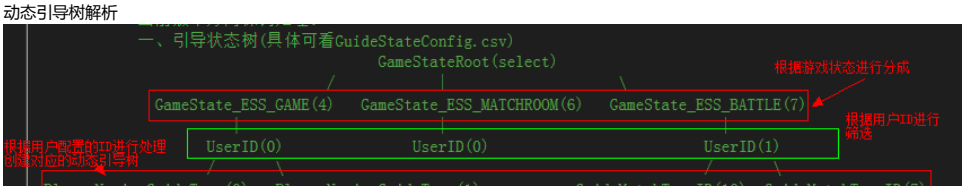
三、名词解释（如果不好理解的话可以找策划协助）

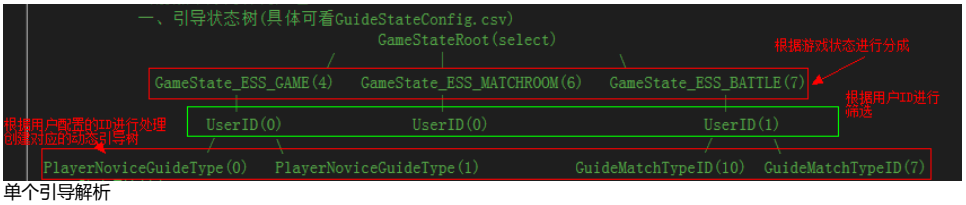
引导状态	根据游戏状态和配置的用户类型，将引导进行区分管理
引导数据	单个引导某些数据需要策划进行配置的
动态引导	根据当前引导状态实例化出来的当前需执行的引导行为
引导条件节点	引导流程是选择那个子节点执行的条件
逻辑层引导	策划负责配置引导步骤执行的条件，客户端只负责显示部分
显示层引导	显示层根据当前玩家的数据 通过相应的引导条件执行具体的引导
顺序节点	节点节点间只有上一节点完成时才允许执行下一节点
选择节点	根据选择的条件执行下一节点
并行节点	按一定顺序同时执行所有子节点
ENNOVICEGUIDE_TYPE	一级引导步骤，其余的步骤都是他的子节点
引导节点ID	二级引导步骤，根据节点ID对应引导数据配置表和一些引导条件判断。需要由多个引导叶子节点和引导条件节点配合完成
引导叶子节点	三级引导步骤，一些具体的表现



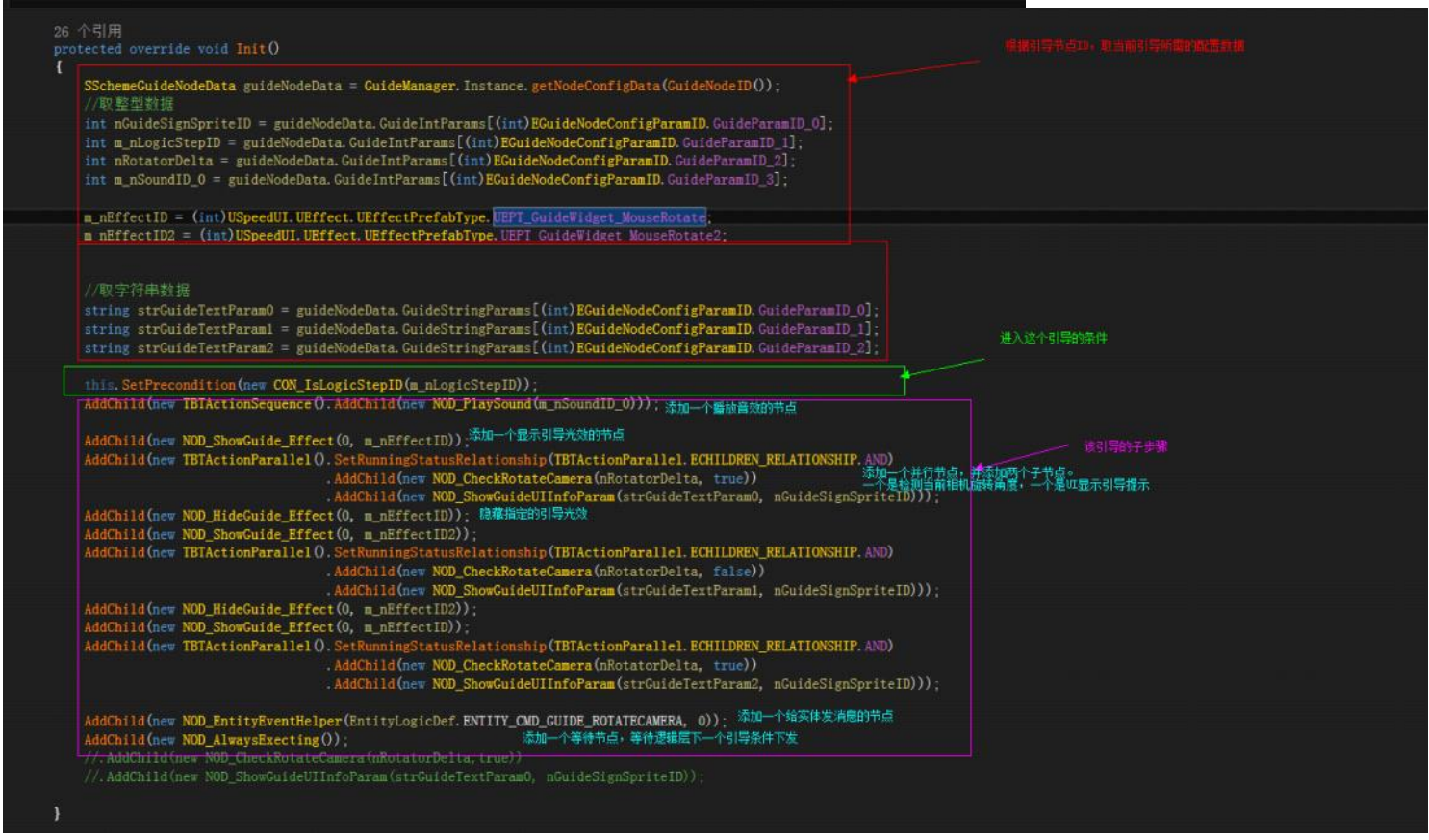
四、引导状态与动态引导

动态引导树解析





单个引导解析



五、新增新手引导主过程

-2）先熟悉下行为树已有的GuideStructure_Con.cs 和 GuideStructure_Leaf.cs

-1）是否要拆分多个一级引导，根据该引导分析出一级引导所需的子步骤。

1）增加一级引导步骤。

2）根据引导执行时所处的游戏状态 和 用户ID类型 新增引导状态，引导状态其余的配置看情况来配。

3）在GuideDefine.cs 和 GuideStructure_GuideNode.cs 中二级引导步骤类型，节点ID

4）在 引导数据配置文件中 新增二级引导步骤ID对应的引导数据项（你现在不需要配置数据也最好加一行）

5）在GuideStructure_Con.cs 和 GuideStructure_Leaf.cs 中查看有没有可用的判断节点和三级引导步骤叶子节点（一般可抽象出来通用的），没有的话按需新增。

6）在新增的二级引导步骤类型的Init方法里，获取引导配置数据并实例化所需的引导条件和三级引导步骤。

六、备注、建议

1、用行为树的方式来理解新手引导树比较容易。

2、外部不能直接与新手引导节点直接通讯，只能通过引导节点获取相应数据进行处理。