

目录

- 一、自行熟悉相关内容
- 二、项目文件说明
- 三、名词解释
- 四、功能说明
  - 1、动态获取Sprite
  - 2、U特效
  - 3、U层级
  - 4、以战场商店界面为例说明讲解
  - 5、窗口视图动画
- 6、ButtonGroup说明

五、备注与建议

- 一、自行熟悉相关内容
  - 1、自行百度了解UGUI
  - 2、自行了解MVC分层模式

二、项目文件说明

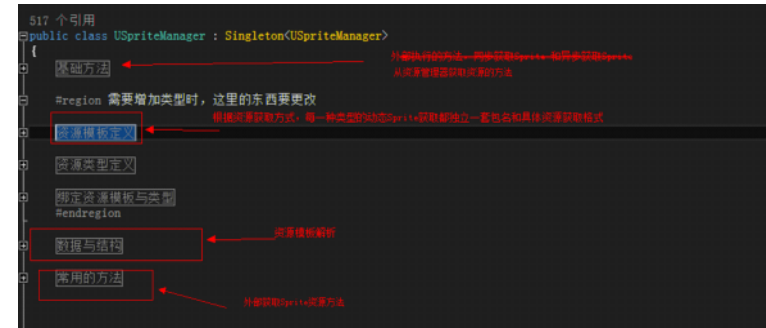
功能文件	\Client\U3D_Render\Src\USpeedUI	Blood		血条ui相关	配置文件	\Bin\Client\Game\Data\Scp	en_us、zh_cn	本地化配置	
		Core	IUISystem.cs	ui系统基础接口文件			AnimSprite.csv	序列化动画属性配置	
			UIBaseWnd.cs	窗口逻辑基类、弹出类型窗口逻辑基类、全屏类型窗口逻辑基类			GoodLableDescription.csv	物品标签类型配置	
			UIBaseWndView.cs	窗口视图基类			LocalizationConfig.csv	语言配置	
			UIDef.cs	窗口io定义、窗口消息定义			MobaGoods.csv	物品配置	
			UISubWndView.cs	子窗口接口、窗口逻辑、窗口视图基类			MobaRecommendGood.csv	推荐物品配置	
			UISystem.cs	ui系统管理类	资源文件	\Bin\Client\Game\Assets\Artist\UI	Common	Base	UI通用基础资源
			UMsgData.cs	ui窗口消息数据				Tooltips	tooltip资源
			USpeedInputModule.cs	UI输入模块管理，在官方基础上扩展了控制消息穿透功能。			Dynamic	Atlases	该文件夹下的资源会按Atlases子文件夹打图集，可通过USpriteManager动态获取
		ULocalization	ULanguageInfo.cs	语言配置				NonAtlases	该文件夹下资源不会打图集，可通过USpriteManager动态获取
			ULocalizationService_Load.cs	本地化配置文件读取，本地文本获取			View		单个窗口功能所需的图片资源，每个窗口文件夹是一个图集
			ULocalizedText.cs	便于界面制作时直接读取本地化文本		\Bin\Client\Game\Assets\Prefabs	CommonPrefab/UI		通用窗口的预制体资源（可能会被嵌入到其他窗口内）
		Utility	Udefines.cs	与ui相关的一些公共定义			UI/Prefabs		单个窗口视图预制体资源和该视图相关的控件预制体
			UExtensions.cs	ui的类扩展方法			UI/Widgets		通用的控件预制体
			UIMsgCmdDataHelper.cs	ui消息结构包装					
		UTools	UEffectTools	ui特效管理类					
			UPosTools	ui自定义布局功能					
			USpeedUILayer	ui层级管理类					
			UEventTrigger.cs	自定义扩展的ui事件触发器，当前可触发声音和交互事件					
			USpriteManager.cs	动态获取ui精灵管理类					
		UWidgets	UAnimator	ui窗口动画动画控制					
			UControls	一些扩展的组件					
			UEffect	扩展的ui显示效果					
			UPrimitives	ui基础图元绘制					
			URichText	自定义的ui富文本功能					
			WebBrowser	内置浏览器ui部分					
		Window		ui所有窗体以及窗体相关功能					
	\Client\U3D_Render\Src\DataCenter			主要是ui数据部分					
	\Client\U3D_UIFramework			DOTween插件源码					
		SimpleBehaviorTree		行为树逻辑基础功能					
		Spline		线条样线功能					
		UGUIWidgets		扩展的ui控件					
		WebBrowser		内置浏览器					

三、名词解释

Wnd	逻辑基类，MVC里的Controller层，主要负责跟窗体外部。		
WndView	视图基类，MVC里的View层，主要负责窗体显示部分逻辑，自定义控件，控件交互回调，窗体动画。		
DataManager	窗体数据管理类，MVC里的Model层，主要负责存储对应窗体的数据和一些数据逻辑，接收C++下发的数据等。		
WND_LAYER_FIXED	固定层级，非弹出类型的且位置固定不能拖动。		
WND_LAYER_POPUP01	弹窗层01,高于固定层，低于全屏覆盖。当有全屏覆盖层，弹出层需显示时会跃升到弹出层02。		
WND_LAYER_FILL	全屏覆盖层		
WND_LAYER_POPUP02	弹窗层02，高于全屏覆盖层		
WND_LAYER_OVERHEAD	顶层		

四、功能说明

- 1、动态获取Sprite
  - 具体的新建动态获取Sprite方法在USpriteManager顶部有详细介绍。



- 2、U特效
  - 1) U特效类型

U预制体特 用得最多，一般都是美术将整体特效整合到一个预制体，程序



