GameNotifycation

通知监听消息

1.消息枚举类型 ENUM\_MSG\_TYPE

public enum ENUM\_MSG\_TYPE

{

MSG\_CHANGE\_SCENE, // 切换场景

MSG\_CONFIG\_LOADING\_PROCESS, // 配置文件加载进度

MSG\_GO\_TO\_LEVEL, // 转换到关卡

MSG\_GO\_TO\_HOME, // 转换到家园

MSG\_PATH\_FIND, // 寻路

MSG\_MOVE\_TO\_EXIT, // 移动到终点

MSG\_CAMERA\_MOVE, // 摄像机移动

}

1. 泛型消息

泛型可以是 值类型也可以是引用类型

1. 泛型 int 类型数据

// 添加泛型 int 类型消息

GameNotifycation.GetInstance().AddEventListener<int>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_GO\_TO\_LEVEL, GoToLevel);

// 移除泛型 int 类型 消息

GameNotifycation.GetInstance().RemoveEventListener<int>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_GO\_TO\_LEVEL, GoToLevel);

// 发送泛型 int 类型 消息

GameNotifycation.GetInstance().Notify<int>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_GO\_TO\_LEVEL, 111);

private void GoToLevel(int level)

{

Debug.LogError("GoToLevel:" + level);

}

1. 泛型 struct 类型数据

定义结构体（值类型）

public struct NpcData

{

public int id;

}

// 添加结构体类型消息

GameNotifycation.GetInstance().AddEventListener<NpcData>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_PATH\_FIND, PathFind);

// 移除结构体类型消息

GameNotifycation.GetInstance().RemoveEventListener<NpcData>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_PATH\_FIND, PathFind);

// 发送结构体消息

NpcData npcData = new NpcData();

npcData.id = 222;

GameNotifycation.GetInstance().Notify<NpcData>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_PATH\_FIND, npcData);

private void PathFind(NpcData data)

{

Debug.LogError("PathFind:NpcId:" + data.id);

}

1. 泛型 class 类型数据

定义类

public class PlayerData

{

public int id;

}

// 添加类类型数据消息

GameNotifycation.GetInstance().AddEventListener<PlayerData>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_MOVE\_TO\_EXIT, MoveToExit);

// 移除类类型数据消息

GameNotifycation.GetInstance().RemoveEventListener<PlayerData>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_MOVE\_TO\_EXIT, MoveToExit);

// 发送类类型数据消息

PlayerData data = new PlayerData();

data.id = 333;

GameNotifycation.GetInstance().Notify<PlayerData>(ENUM\_MSG\_TYPE.MSG\_MOVE\_TO\_EXIT, data);

private void MoveToExit(PlayerData data)

{

Debug.LogError("MoveToExit:PlayerId:" + data.id);

}