

EasyTouch插件的使用

讲师:刘国柱

EasyTouch插件的使用

1: 对于移动平台上的RPG类游戏，我们常用虚拟摇杆来控制人物角色的行走和一些行为。



EasyTouch插件的使用-基本原理

- 1> 导入“EasyTouch”资源包。
- 2> 创建空物体，命名为Plugins_EasyTouch。
- 3> 添加EasyTouch.cs 系统脚本在刚刚创建的Plugins_EasyTouch对象上。
- 4> 选择此物体但不要将BroadcastMessages勾选。
- 5> 创建一个新的C#脚本，命名MyFirstTouch。
- 6> 添加如下方法（后面代码）。
- 7> 再创建一个“_Receiver”的空物体，将MyFirstTouch脚本添加到此。
- 9> 运行并且点击遥感，会发现控制台打印了当前按下的坐标（水平与垂直坐标）

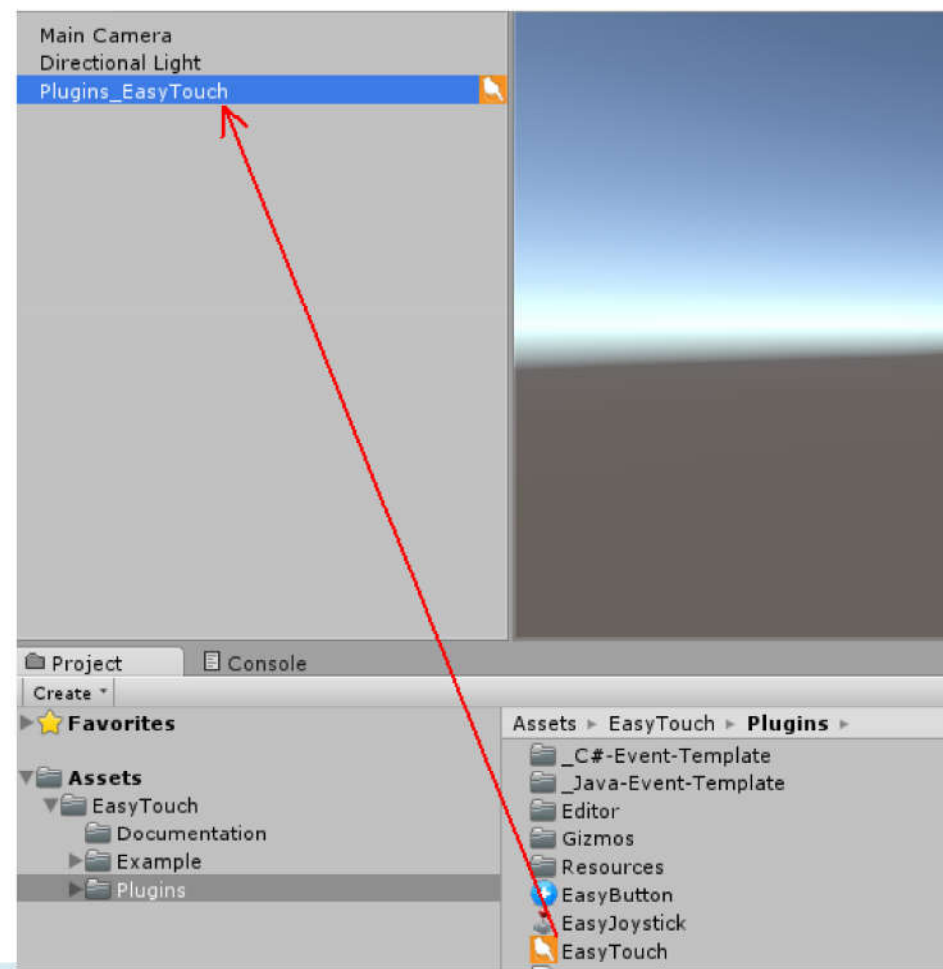
EasyTouch插件的使用-基本原理

```
public class MyFirstTouch : MonoBehaviour
{
    void OnEnable()
    {
        EasyTouch.On_TouchStart += On_TouchStart;
    }

    void OnDisable()
    {
        EasyTouch.On_TouchStart -= On_TouchStart;
    }

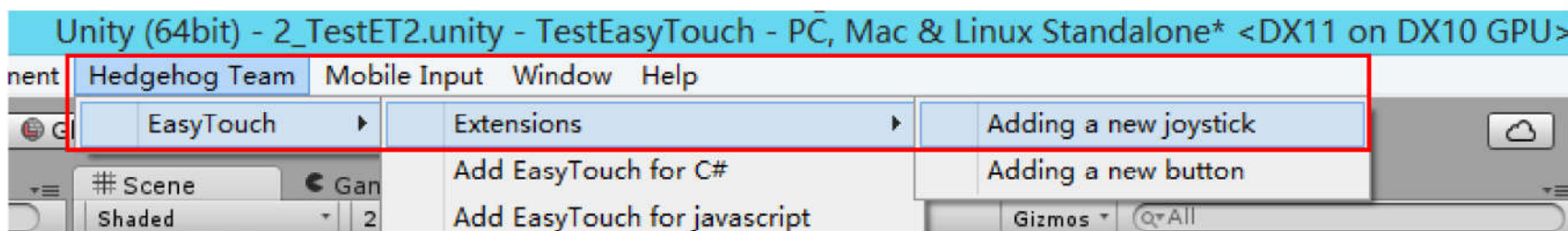
    void OnDestroy()
    {
        EasyTouch.On_TouchStart -= On_TouchStart;
    }

    public void On_TouchStart(Gesture gesture)
    {
        Debug.Log("Touch in " + gesture.position);
    }
}
```



EasyTouch插件的使用-开发实例（1）

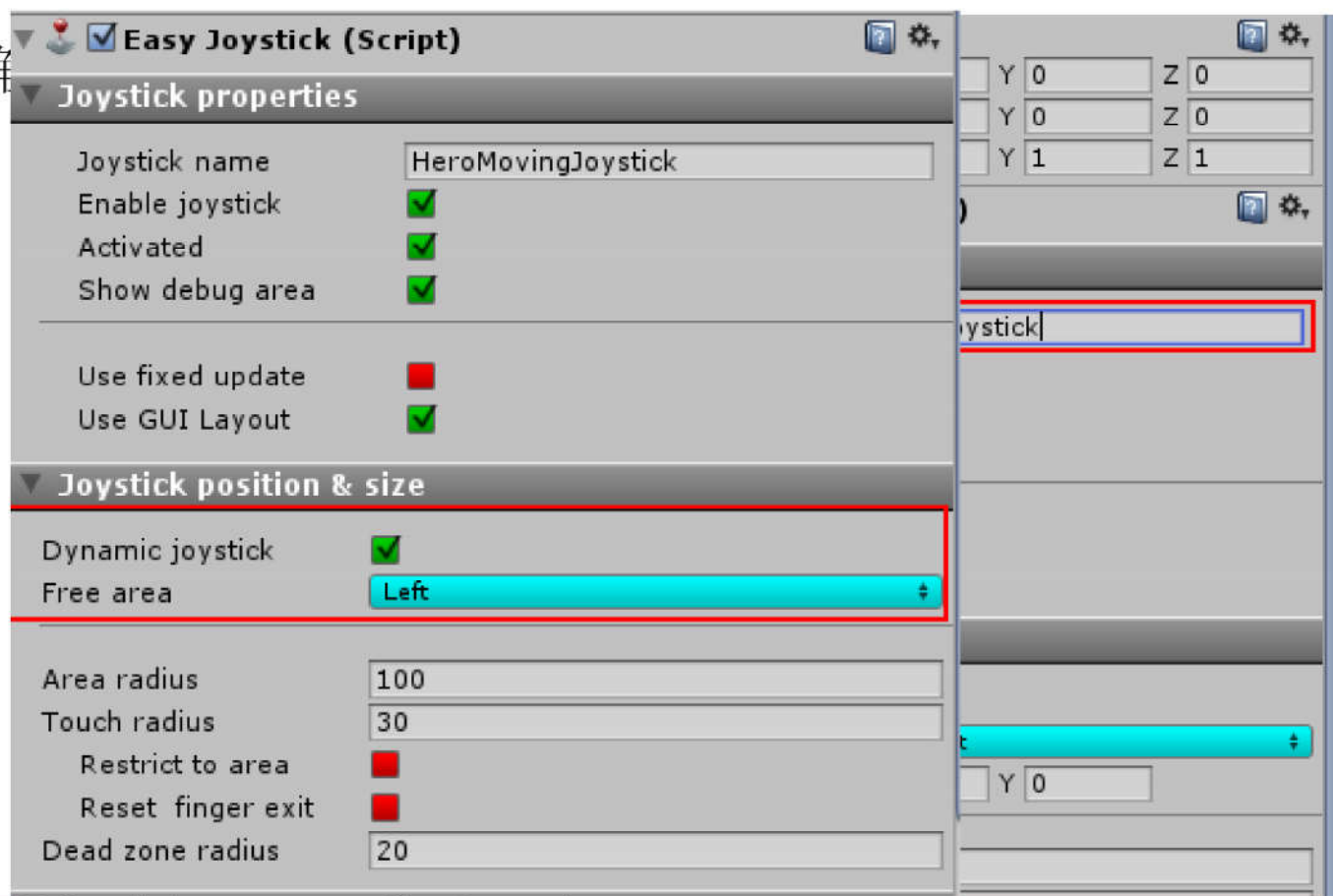
- 1> 导入EasyTouch3资源包
- 2> 做好前期准备，包括人物模型、地形的创建
- 3> 添加JoyStick实例：Hedgehog Team->Easy Touch->Extensions->Add a new Joystick。此时就会在左下角创建了虚拟摇感的实例。
- 4> 设置遥感的相关参数



EasyTouch插件的使用-开发实例（2）

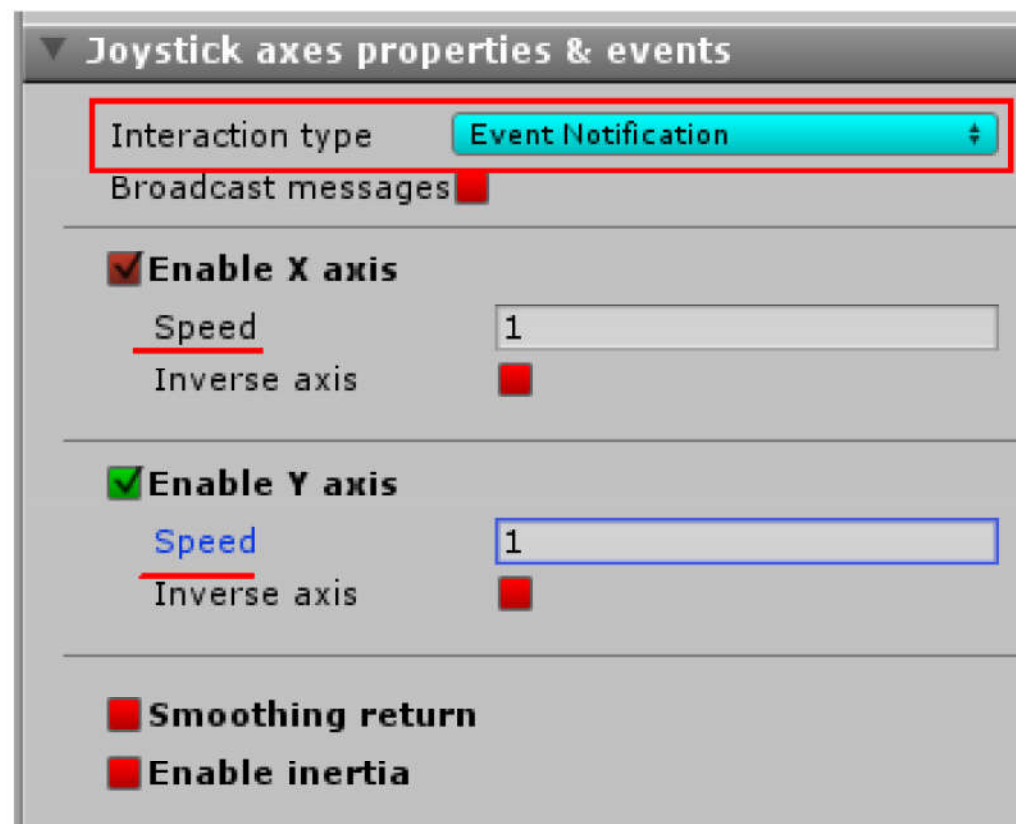
4.1> 确定摇杆名称。

脚本中代码根据这个名称确定触发的事件。



EasyTouch插件的使用-开发实例（3）

4.2> 选择事件驱动与遥感灵敏度。



EasyTouch插件的使用-开发实例（4）

4.3> 创建脚本MyMovingCtrl.cs用来接收遥感事件控制角色的移动。

(示例代码较多，见Word 文档)

A cinematic still from a game. On the left, a character with a red hood and a dark, textured face looks towards the right. On the right, a hand holds a glowing blue orb with a dark, ornate handle. The background is a bright, hazy blue with some architectural elements.

谢谢大家！